



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”



FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSTGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN.

**“ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLOGICAS PARA ELEVAR EL
RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES
DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA
I.E. “FEDERICO BARRETO”, DEL DISTRITO DE POCOLLAY,
PROVINCIA DE TACNA - 2014”**

TESIS

**PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
DOCENCIA Y GESTION UNIVERSITARIA.**

**AUTOR (AS) : Bach. ROSA CUSI QUISPE
Bach. IDELMA YOVANA CHAMBILLA COILA**

ASESOR : M. Sc. ISIDORO BENITES MORALES

LAMBAYEQUE-PERU

“ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLOGICAS PARA ELEVAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. “FEDERICO BARRETO”, DEL DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA - 2014”

Bach. ROSA CUSI QUISPE
Autora

Bach. IDELMA Y. CHAMBILLA COILA
Autora

M. S.c. ISIDORO BENITES MORALES
Asesor

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTION UNIVERSITARIA.

APROBADO POR:

Dra. DORIS NANCY DIAZ VALLEJOS
Presidente del Jurado

Dra. LAURA ISABEL ALTAMIRANO DELGADO
Secretario del Jurado

Dr. ERNESTO EDMUNDO HASHIMOTO MONCAYO
Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos.

A mi hija quien ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme porque creyó en mí y poder llegar hacer un ejemplo para ella.

A mi esposo porque fue mi soporte en el trascurso de mi carrera y hoy puedo ver alcanzado mi meta

ROSA CUSI QUISPE

A Dios como ser supremo y creador nuestro y de todo lo que nos rodea y por haberme dado la inteligencia, paciencia y ser guía en mi vida.

A mis Padres por su amor, apoyo incondicional, trabajo y sacrificio en todos estos años. Gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, son los mejores padres!

IDELMA YOVANA CHAMBILLA COILA

AGRADECIMIENTO

MUCHAS GRACIAS primeramente deseo agradecer a Dios por ser fuente de motivación en los momentos de angustia y después de varios esfuerzos, dedicación y aciertos que caracterizaron mi formación profesional y que con su luz divina me guio para no desmayar por este camino que hoy veo realizado

Quiero agradecer a todos mis maestros, porque compartieron sus conocimientos con nosotros y de manera especial a la Dra. Luz Holguin por su apoyo y recomendaciones que hicieron posible culminar con éxito la presente investigación.

Agradecer a todas las personas que me brindaron su ayuda; a todos aquellos que de alguna u otra manera me han apoyado en el desarrollo de mi investigación.

Contenido

Contenido.....	5
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I	13
1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ASPECTO GEOGRÁFICO DE LA I.E. “FEDERICO BARRETO” DEL DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA.....	13
1.2. REALIDAD PROBLEMÁTICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA	17
1.3. ENFOQUE HISTÓRICO DEL OBJETO DE ESTUDIO.....	17
1.4. DIAGNÓSTICO, CARACTERIZACIÓN Y MANIFESTACIONES DE LA PROBLEMÁTICA.....	20
1.5. METODOLOGÍA APLICADA EN EL PROCESO INVESTIGATIVO	22
1.6. OBJETO Y CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN:.....	23
1.7. HIPOTESIS GENERAL:.....	23
1.8. OJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:	23
1.8.1. Objetivo general	23
1.8.2. Objetivos específicos.....	24
1.9. Diseño lógico de la investigación:	24
CAPÍTULO II	26
SUSTENTO TEÓRICO	26
2.1. ANTECEDENTES.....	26
2.2. BASES TEÓRICAS.....	28
2.2.1. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOSTKY:	28
2.2.2. LAS TEORÍAS DE FROEBEL:	29
2.2.3. TEORIA DE LA MODIFICABILIDAD COGNITIVA ESTRUCTURAL 29	
2.3. BASE CONCEPTUAL	30

2.3.1. BASE CONCEPTUAL DE ESTRATEGIAS LUDICAS METODOLOGICAS:	30
CAPÍTULO III	45
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	45
CAPÍTULO III.	46
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	46
3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS	46
3.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADO AL PROFESOR DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. FEDERICO BARRETO, DEL DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA-2014.....	56
3.3. PROPUESTA: ESTREGIAS LUDICAS METODOLOGICAS.....	61
3.3.1. ESTRATEGIA JUEGO DE ROLES.	63
3.3.2. ESTRATEGIA ROMPECOCOS.....	68
3.3.3. ESTRATEGIA COSSWORD.	73
3.3.4. ESTRATEGIA TRAVELLING.	79
CONCLUSIONES.....	85
RECOMENDACIONES.....	86

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación se ha determinado la influencia de las estrategias lúdicas metodológicas en el aprendizaje de las asignaturas de historia, geografía y economía en el Área de Ciencias Sociales, en la I.E. "FEDERICO BARRETO" del distrito de Pocollay, provincia de Tacna-2014. Teniendo como objetivo principal; proponer estrategias lúdicas metodológicas para elevar el rendimiento escolar, considerando a un grupo intacto tal como se encontraban constituidos, elegidos al azar. La muestra estuvo constituida de 30 alumnos de ambos sexos, aplicándoles un pre-test como prueba de entrada, viendo los resultados se les aplicó diversas encuestas sobre cómo les gustaría que sean sus clases proponiéndoles algunas estrategias lúdicas metodológicas. Este trabajo de investigación es de tipo investigación acción; al concluir los resultados determinaron que la aplicación de estrategias metodológicas eleva significativamente el aprendizaje de los alumnos.

Palabras clave: Estrategias, estrategias lúdicas, estrategias metodológicas, rendimiento escolar.

ABSTRACT

In this research the influence of the methodological ludic strategies in the learning of the subjects of history, geography and economy in the area of Social Sciences, in the I.E. "FEDERICO BARRETO" of the district of Pocollay, province of Tacna-2014. Also it is important to mention that the main objective; to propose playful methodological strategies to raise the academic performance, considering an intact group as they were constituted, chosen at random. The sample consisted of 30 students of both sexes, applying a pre-test as entrance test, seeing the results were applied various surveys on how they would like to be their classes by proposing some playful methodological strategies. This research work is of an action research type; Concluding the results determined that the implementation of strategies methodologies significantly increase student learning.

Key words: Strategies, play strategies, methodological strategies, school performance.

INTRODUCCIÓN

Tacna es una región con cerca de 350 000 habitantes y sigue en crecimiento constante, cada vez es mayor el número de estudiantes es así como en el distrito de Pocollay, provincia de Tacna y su grupo de estudiantes se tiene, lo necesario y planteado por la autoridades educativas regionales y nacionales por tanto se busca mejorar en cuanto a calidad de la educación y para ello se debe conocer las debilidades que se tienen e implementar estrategias que permitan cambiar esa realidad.

Observamos la I. E. “FEDERICO BARRETO” del segundo año de secundaria detectando poco o nada de interés por la asignatura de Ciencias Sociales, así también encontramos timidez para expresar ideas, poco dominio del tema y escaso entusiasmo, baja autoestima, dificultad para concentrarse en clase, hiperactividad, su motivación es intrínseca, ansiedad para culminar la clase, imperando la desmotivación, lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento.

Pero aclaremos que también observamos que no es falta de capacidades. Creemos que al implementar estrategias diferentes de enseñanza esta situación puede revertirse y se puede mejorar su rendimiento, por ello es muy necesario analizar qué tipo de estrategia es necesaria de aplicar en esta institución y que pueda al final ser replicada en otras, porque sabemos que atraviesan por situaciones similares.

Por ello, que en la presente investigación se manifiesta la necesidad de mejorar la acción del docente con el desarrollo de estrategias metodológicas lúdicas, representando un aporte para la transformación de las mismas, con incorporación de ideas innovadoras que mejoraran el papel del docente en la acción educativa, y por ende como una contribución al sistema educativo.

A pesar que el Ministerio de Educación hace el esfuerzo para que los docentes se capaciten no es suficiente dichas capacitaciones por que los profesores siguen enseñando la historia, geografía y economía en forma memorística y repetitiva, lo cual crea un desinterés por las asignaturas del área de Ciencias Sociales. Por este motivo los profesores deben adoptar una actitud de cambio y aplicar las nuevas técnicas y métodos de enseñanza, para formar educandos críticos, creativos y participativos en la sociedad.

En la presente investigación se propuso la utilización **“ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLOGICAS PARA ELEVAR EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL AREA DE CIENCIAS SOCIALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. “FEDERICO BARRETO”, DEL DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA – 2014”**, donde se buscó desde la práctica en el aula, demostrar que las estrategias lúdicas como: Juegos de Roles, rompecocos, crossword y travelling, cumplen un rol muy significativo en el aprendizaje escolar al permitir desarrollar habilidades de percepción, de procesamiento de la información y critico-reflexivas, las mismas que se concretaron cuando los estudiantes en equipo desarrollaron diversas actividades vinculadas con la memorización, concentración, selección y organización de información, entre otras. Si se asume que el centro del proceso educativo es el estudiante, entonces, el estímulo de su creatividad y su pensamiento crítico reflexivo fortalecerá su aprendizaje significativo; pero para ello se requerirá de estrategias lúdicas metodológicas y si éstas son de aprendizaje cooperativo mejor.

La presente tesis considera en su estructura los capítulos siguientes:

CAPÍTULO I. Trata del planteamiento del problema, asimismo se considera: caracterización del problema, definición del problema, objetivos que se orienta toda la investigación y justificación de la investigación

CAPÍTULO II. Considera el sustento teórico y la definición operativa de términos básicos, donde reúne los fundamentos del trabajo de investigación.

CAPÍTULO III. Se refiere al diseño metodológico, indicando el tipo de investigación, diseño de investigación, hipótesis de la investigación, sistema de variables, población, muestra de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, plan de tratamiento de datos, el diseño estadístico.

CAPÍTULO IV. Este capítulo, se sintetiza el desarrollo y resultados de las Investigación. El informe de investigación finaliza con las conclusiones, sugerencias, bibliografía consultada y anexos.

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

CAPÍTULO I

ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

Trata del planteamiento del problema, asimismo se considera: caracterización del problema, definición del problema, objetivos que se orienta toda la investigación y justificación de la investigación

1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ASPECTO GEOGRÁFICO DE LA I.E. “FEDERICO BARRETO” DEL DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA.

La Región Tacna, se halla situado en el extremo sur del Perú, a 1,293 km de Lima, entre las coordenadas 16°58'00", 18°21'34.8" de latitud Sur y los 60°28'00" y los 71°00' 02" de longitud Oeste. La Región Tacna limita por el Noroeste, con el Departamento de Moquegua, por el Noreste, con el Departamento de Puno, por el Este con la República de Bolivia, por el Oeste con el Océano Pacífico (Mar de Grau).

Está ubicada en la cabecera del segundo desierto más grande del mundo (Atacama) cuya característica esencial es la hiperaridez, que resulta siendo una limitación grave en recursos hídricos para uso agropecuario y consumo humano.

La capital del departamento es la ciudad de Tacna, la misma que se ubica a 54 km de la frontera con Chile y a 386 km de la Paz Bolivia. Tiene una altitud de 562 m.s.n.m. Esa misma situación de estar en zona de frontera hace que en esta ciudad la mayoría de las personas se dedique al comercio y también a brindar servicios médicos de calidad.

La Región Tacna políticamente está conformada por cuatro (04) provincias y veintisiete (27) distritos y limita por el Este con la República de Bolivia, por el Oeste con el Océano Pacífico, por el Sur con la República de Chile, por el Noroeste con la Región de Moquegua y por el Noreste con la Región de Puno.

Tacna tiene un clima seco, con variaciones de temperaturas de 12° a 30° C, y afluencia de cuatro ríos costeros que condicionan la formación de 3 valles aislados entre sí, facilitando para el caso de la sanidad agraria la aplicación de programas de control y erradicación de plagas y enfermedades. Presenta grandes ventajas para el cultivo de frutas, hortalizas y otros con un gran potencial de exportación.

La sierra se caracteriza por la baja fertilidad de sus suelos y topografía accidentada, dependiendo básicamente de las precipitaciones pluviales, influyendo en los bajos niveles de productividad agrícola. Esta región presenta un gran potencial de desarrollo agrícola en los valles interandinos y un potencial pecuario en las zonas alto andinas. Presenta grandes potencialidades para el desarrollo de los cultivos andinos y de mejoramiento de pastos naturales, así como necesidades de reforestación. Su clima es templado entre 25 y 30°C en el verano y entre los 6 y 13°C en el invierno con una temperatura media anual es de 17°C y la precipitación total anual está por debajo de los 100 mm, con una humedad relativa de 75%.

Su población Según las estadísticas vigentes del INEI (2007), la Región Tacna cuenta con 288,781 habitantes, de los cuales el 91.3% (263,641) corresponde al área urbana y el 8.7% (25,140) al ámbito rural, con un índice de crecimiento anual de 2,0%.

Dentro de la región de Tacna se encuentra el distrito de Pocollay que en el año 2007 tenía una población de 17 113 habitantes y una densidad poblacional de 64,4 personas por km²; Abarca un área total de 265,65 km². (*Gonsález, Carlos Alberto; 1990*) Pocollay, tiene significado etimológicamente de dos palabras en dialecto aymara PFUKU que quiere decir OLLA y LLAY que significa sitio, resumidas estas dos palabras aymarás en su originalidad PFUKULLAY, vendría a ser tierra de PFUKUS o lugar fabricación ollas de barro, más tarde sería corregido como Pocollay, para su facilidad en la pronunciación.

El mismo tiempo que los ayllus de Chucuito conquistaban las orillas del Océano Pacífico, fueron los Ayllus de Acora, todos ellos pertenecientes al Reino Lupaca, los que bajaron por el volcán Tacora a fundar TACANA. Mucho tiempo después se subdividirían y formarían un gran número de ayllus que se establecieron en determinados lugares entre los que cuentan:

- Ayca : Deriva de Aycata, planta medicinal
Aymará : Terrenos de aprovechamiento colectivo o lugar de residencia de los aymaras
Capanique : Pocollay donde duerme el poderoso o la fuerza de la tierra.
Olanique : Lugar bajo o línea divisoria entre los habitantes arribeños y abajeños.
Pfukullay : o Pocollay tierra de pfukos, ollas.

Lugares turísticos

Tradiciones turísticas

Tradiciones: Noche de san Juan, 23 de Junio y carnavales.

Fiesta de Aniversario: 15 de Enero

Fiesta Patronal: 24 de Setiembre Santísima Virgen de las Mercedes.

Ruinas

Zona arqueológica de las Peañas. (Cementerio de tumbas).

Lugares para Fotografiar: Plaza principal FAZ, Plaza de la Mujer, Parroquia Virgen de las mercedes, Parque Perú y trayecto de campiña.

Servicios turísticos

Restaurant los Portales de Peschay, Restaurant el Hueco de Pocollay.

Lugar de camping

Parque Perú, Ovalo de Pocollay, Campiña en Pleno.

El distrito de Pocollay se ubica a (666.25 m.s.n.m.) y al estar en la parte alta de la ciudad de Tacna (5 kilómetros del Cercado) inicialmente fue denominado Alto Pocollay. El hecho de ser una tierra cálida, acogedora y estar rodeada de bellos paisajes fue carta de presentación para atraer la atención de los pobladores del Cercado de Tacna, tanto así que las autoridades del Concejo Provincial de Tacna no dudaron un instante en incentivar a todos los pobladores -que estaban dispersos- a unirse y dar origen a un pueblo.

En este distrito se encuentra ubicado la I.E. “FEDERICO BARRETO”, en la Av. industrial 1271, Pocollay. La Institución Educativa “Federico Barreto” de Tacna fue creada con Resolución Suprema Nº 000288 del 30 de Octubre de 1968, gestionada por el Señor Diputado por Tacna Luis Bocchio Rejas, dando funcionamiento al Nivel Secundario.

Funcionó en sus inicios en el Local Comunal del Pueblo Joven Bolognesi para luego trasladarse a la casa de la familia Rosado y en su tercer año de funcionamiento se posesionaron en un nuevo local ubicado en la Av. Industrial Nº 2710.

Uno de los fundadores de este gran colegio fue el profesor destacado profesor Guillermo Gamero Nieto. Actualmente al egresado 40 promociones de los cuales muchos ex alumnos laboran en importantes instituciones estatales y privadas con ejemplar responsabilidad.

Actualmente dirige la institución el profesor Mario Ticona con gran acierto y predisposición al cambio contribuyendo al mejoramiento de la calidad educativa contando con una selecta plana docente capacitada, con padres de familia que colaboran en la gestión y con alumnos capaces de triunfar y poder desenvolverse con eficiencia en el mundo laboral.

También presta servicio educativo al Nivel Primario con 96 alumnos matriculados y el Nivel Secundario con 220 alumnos distribuidos en las especialidades Técnicas de: Mecánica de Producción, Electricidad,

Contabilidad, Industria del Vestir y Computación e Informática, egresando con un título a nombre de la Nación.

En esta cantera educativa se imparten los principios de solidaridad, equidad, libertad, paz, honestidad, responsabilidad, disciplina, amor al prójimo, preparándose para enfrentar los grandes retos que la sociedad impone.

La I. E. “Federico Barreto” de Tacna enarbola el mensaje de amor a la patria en sus estudiantes para verla siempre libre, soberana y próspera.

1.2. REALIDAD PROBLEMÁTICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Problema

Rendimiento académico insatisfecho en todas las áreas curriculares

Causas

- Desconocimiento de técnicas para organizar el tiempo, técnicas de estudios y estilos de aprendizaje.
- Bajo nivel de lectura comprensiva
- Enseñanza centrada en los conocimientos
- Utilización deficiente de estrategias de Enseñanza – aprendizaje.
- Deficiente atención a las diversidades del aula.
- Evaluación centrada en los conocimientos.
- Distracción con modernos celulares con paginas sociales, música y video Mp3, mp4
- Falta de motivación por parte de los docentes y estudiantes.

1.3. ENFOQUE HISTÓRICO DEL OBJETO DE ESTUDIO

El bajo rendimiento escolar es un problema tan antiguo como la educación misma y ha sido uno de los factores que ha forzado a responder con los movimientos pedagógicos y reformas educativas que se han dado en nuestra historia.

A lo largo de estos años de estudios de Psicopedagogía se ha podido comprender la importancia de realizar una mirada retrospectiva sobre los diferentes contenidos que vamos desarrollando.

Hace más de dos mil años ya se realizaban investigaciones para evaluar individuos y programas. Por ejemplo, algunos filósofos griegos utilizaron cuestionarios evaluativos en sus enseñanzas. Antiguamente la finalidad de la evaluación era la de verificar el proceso de aprendizaje una vez terminado, comprobando si al final del periodo instructivo los alumnos habían conseguido los objetivos propuestos. En la Edad Media se introducen los exámenes en los medios universitarios con carácter más formal.

En el Renacimiento se siguen utilizando procedimientos selectivos. En el siglo XVIII aumenta la demanda y el acceso a la educación hacen necesario que se comprueben los méritos individuales. Aparecen entonces las normas sobre la utilización de exámenes escritos. El control de lo aprendido se realizaba a través de la capacidad retentiva y almacenativa del alumno por medio de exámenes, fundamentalmente de lápiz y papel.

En la Escuela Naturalista Activa, que surge a partir de los años 20, no se da importancia a la evaluación como proceso de control para profesores y alumnos. Ralph W. Tyler es considerado el padre de la evaluación educacional. Fruto del trabajo que realizó, en el Eight-Year Study de la Universidad del Estado de Ohio, publicó en 1942 su modelo evaluativo que puede resumirse en:

- ✓ Un concepto de evaluación diferenciada de la medición.
- ✓ El proceso que tiene por objeto determinar en qué medida se logra unos objetivos previamente establecidos definidos en términos de conducta. Según Tyler “la evaluación proporciona un medio para el continuo perfeccionamiento de un programa de educación, incluso para la comprensión en profundidad de los estudiantes, con el

consiguiente incremento de efectividad de nuestras instituciones educativas”.

En 1971 el psicólogo norteamericano Richard Hernestein expuso que los factores sociales y económicos se unen a las diferencias hereditarias a la hora de explicar el cociente de inteligencia. Poco después, la Corte Suprema de Justicia de Estados Unidos prohíbe la realización de pruebas para averiguar el cociente mental, por considerarlo hiriente para la mayoría de la población. Hasta principios del siglo XX, las concepciones empiristas y asociacionistas del aprendizaje eran dominantes en la Educación. Con anterioridad a los primeros años de la década de los 70, los evaluadores tenían una crisis de identidad y su trabajo oscilaba entre la investigación, docencia, organización, aplicación de los tests, encuestas, etc.

Con Piaget cambia la tendencia, puesto que defiende una concepción constructivista de la adquisición del conocimiento, en la que cabe destacar: el sujeto es activo frente al objeto de conocimiento. Todo conocimiento nuevo se genera a partir de lo adquirido. El sujeto es quien construye su propio conocimiento. Sin embargo, la concepción de Piaget tiene limitaciones importantes, como las de prestar escasa atención a los contenidos específicos. Considera que la mediación social no es determinante en el proceso de construcción del conocimiento. Además, bajo el término de constructivismo existen interpretaciones y prácticas diversas. En general, el constructivismo plantea que es el propio sujeto el que construye o elabora su propio aprendizaje a partir de conocimientos que ya posee y también de los estímulos y motivaciones que recibe del entorno y de su propia actividad e interés. Evaluación del Rendimiento Escolar Dolores López Bautista. Por tanto, es una propuesta creativa del aprendizaje, en la que el sujeto en formación se constituye en protagonista principal de su progreso, con el apoyo de otros estímulos, especialmente el profesorado.

En 1980 Cronbach, profundizando en el concepto de evaluación formativa de Scriven, afirmó que la evaluación debe usarse siempre en un sentido formativo, incluso cuando se ocupa de medir resultados. En 1981 el biólogo norteamericano Stephen Jay Gould hace un duro alegato contra las pruebas de inteligencia y sostiene que no tienen valor científico.

Evaluación del Rendimiento Escolar Dolores López Bautista 6

En la actualidad, los modelos evaluativos empleados se pueden agrupar de la siguiente manera:

- Los que hacen referencia a una evaluación cuantitativa o experimental.
- Los relativos a la evaluación cualitativa, naturalista o etnográfica.

1.4. DIAGNÓSTICO, CARACTERIZACIÓN Y MANIFESTACIONES DE LA PROBLEMÁTICA.

En la actualidad, en la mayoría de países del mundo, así como en el Perú, pese a los cambios que ha venido asumiendo la Educación, se puede observar aún la persistencia del bajo rendimiento, situación que queda evidenciada en los resultados de los exámenes PISA que se toman cada año; vemos como nuestros estudiantes en promedio tienen rendimientos por debajo de la mayoría de los países latinoamericanos y diferencias abismales respecto de países como Finlandia o Cuba, quienes si han entendido que el desarrollo de un país pasa por mejorar la educación en todo aspecto.

Son varios los países latinoamericanos que son rezagados en materia educativa, en ellos, los padres de familia consientes y con mentalidad progresista, amparados en un poder adquisitivo suficiente, invierten en educación y buscan una mejor oferta educativa para dar mejores oportunidades a sus menores hijos, este aspecto se observa también en nuestra realidad.

Se sabe que el desarrollo de un país tiene fundamento en la educación pero poco o nada se hace, al hablar de Perú vemos que la educación está reformándose son muchos los cambios introducidos y vemos como vienen

consolidándose, pero falta mucho por hacer si en verdad se quiere lograr cambios importantes.

Frente al oleaje tecnológico que viene dándose en la sociedad peruana y por ende en la educación peruana, el Ministerio de Educación viene implementando una serie de cursos de actualización a los docentes de las II.EE. del nivel de secundaria del Perú, para que los alumnos desarrollen sus habilidades, destrezas, creatividad e integración a la sociedad, es por eso que los profesores deben comprometerse con la actualización de los nuevos métodos activos para el logro de los aprendizajes.

A pesar que el Ministerio de Educación hace el esfuerzo para que los docentes se capaciten no es suficiente dichas capacitaciones por que los profesores siguen enseñando la historia, geografía y economía en forma memorística y repetitiva, lo cual crea un desinterés por las asignaturas del área de Ciencias Sociales. Por este motivo los profesores deben adoptar una actitud de cambio y aplicar las nuevas técnicas y métodos de enseñanza, para formar educandos críticos, creativos y participativos en la sociedad.

Por lo anterior es evidente que los estudiantes presentan dificultades en la construcción significativa y participativa de su formación integral, ya que en los procesos educativos se les coarta el derecho de ser parte activa en la construcción, producción y socialización de sus conocimientos, limitando su capacidad de aporte, contribuyendo y convirtiéndolos en seres pasivos de su educación, es por eso que se considere que los estudiantes solo son receptores de información y que para enseñar solo basta con transmitir contenidos.

Observamos en la I. E. "FEDERICO BARRETO" del segundo año de secundaria detectando poco o nada de interés por la asignatura de Ciencias Sociales, así también encontramos falta de motivación por la ausencia o deficiencia de espacios lúdico-prácticos, hace que el aprendizaje y los métodos de enseñanza sean rutinarios, monótonos,

tendiendo a convertirse en momentos aburridores y tediosos. De lo anterior es pertinente, tener en cuenta el siguiente interrogante. ¿Qué estrategias lúdicas Metodológicas deben emplearse para la enseñanza de las Ciencias Sociales? Imperando la desmotivación, lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento.

1.5. METODOLOGÍA APLICADA EN EL PROCESO INVESTIGATIVO

La investigación que hemos realizado es de un paradigma socio – critico, específicamente denominada investigación acción participativa, puesto que su propósito ha sido demostrar que las estrategias lúdica Metodológicas, mejoran el rendimiento escolar, en el área de ciencias sociales. La investigación se realizó desde el ámbito de las sesiones de aprendizaje.

Se analizó también, las variables, los elementos, recursos y técnicas de procesamiento de información.

La aplicación de las estrategias lúdicas metodológicas, se realizó en tres fases, La primera se preparó las sesiones de aprendizaje, considerando las estrategias: Juegos de Roles, Rompecocos, Crossword, travelling. La anterior condujo a la segunda, donde se aplicó las estrategias lúdicas en las diferentes sesiones de aprendizaje, mencionadas anteriormente. Finalmente en la tercera fase comprendió, la evaluación de la práctica educativa para obtener resultados.

La observación científica nos permitió recoger la información empírica sobre el objeto de la investigación. Para lo cual se ha elaborado y utilizado la ficha de observación, que se ha empleado en la observación directa de las sesiones de clase del área de ciencias sociales. Es decir la observación del proceso de clase nos dio la información de las características, las cualidades y propiedades del proceso de enseñanza-aprendizaje. En este caso nos permitió realizar el análisis empírico y fenómeno del objeto de estudio.

Asimismo se han utilizado las técnicas de la encuesta y prueba como técnicas de acopio de la información, siendo sus instrumentos el cuestionario y la prueba escrita; para este objetivo se ha elaborado previamente los instrumentos pertinentes y se ha aplicado a los alumnos del segundo año de secundaria del área de ciencias sociales.

1.6. OBJETO Y CAMPO DE LA INVESTIGACIÓN:

La presente investigación tiene como objeto de estudio;

El Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

El campo de la investigación fueron las estrategias lúdicas metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el Área de Ciencias Sociales en estudiantes del segundo de secundaria de la IE “Federico Barreto” de Pocollay en Tacna.

1.7. HIPOTESIS GENERAL:

La aplicación de las estrategias lúdicas metodológicas mejora significativamente el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de las Institución Educativa “Federico Barreto” del Distrito de Pocollay, provincia de Tacna.

1.8. OJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

1.8.1. Objetivo general

Proponer estrategias lúdicas metodológicas para elevar el rendimiento académico de los estudiantes del segundo año de secundaria en el área de Ciencias Sociales de la I.E. “FEDERICO BARRETO” del distrito de Pocollay, provincia de Tacna – 2014.

1.8.2. Objetivos específicos

- Examinar las actuales prácticas utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje del Área de Ciencias Sociales del segundo año en la IE “Federico Barreto” de Pocollay en Tacna..
- Fundamentar teóricamente la propuesta de estrategias lúdicas para elevar el rendimiento escolar en los estudiantes del segundo grado en la IE Federico Barreto de Pocollay en Tacna..
- Proponer la implementación de estrategias lúdicas metodológicas, en el proceso enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas para un mejor rendimiento escolar.

1.9. Diseño lógico de la investigación:

El diseño de la Investigación es principalmente de investigación acción. En conclusión, en este primer capítulo se ha tratado de abordar la reseña de la región Tacna, distrito Pocollay, consecuentemente Institución Educativa Federico Barreto señalando sus principales características, por otro lado la contextualización o enfoque histórico del problema a tratar a través del tiempo como en la Edad Media hasta la Actualidad, también un referente del Rendimiento en otros países como Estado Unidos de Norteamérica, y finalmente precisamos los enfoques que se han de considerar en el Trabajo de Investigación.

CAPÍTULO II

SUSTENTO TEÓRICO

CAPÍTULO II

SUSTENTO TEÓRICO

Considera el sustento teórico y la definición operativa de términos básicos, donde reúne los fundamentos del trabajo de investigación.

2.1. ANTECEDENTES.

Según la Dra. Irene Jorge Portilla en su tesis titulada: “METODO LÚDICO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA REGIÓN DE VALDIVIA CHILE”, concluye diciendo:

La elección del trabajo en clase es la selección de la temática, las técnicas, la división y repartición del trabajo, etc.

El método lúdico se refiere alrededor de actividades comunes y estratégicas, conforme se trabaja con los estudiantes en los distintos temas con las técnicas pertinentes, los cambios que se susciten en el interior del grupo. Los fenómenos que ocurren en el grupo o en el alumno son variables que actúan con intensidad y proponen reflejar los objetivos planteados por el docente; esta relación es un co-interrelación que se efectúa de manera consciente.

El método lúdico es un conjunto de técnicas y actividades que se utilizan con el propósito de motivar y enseñar al estudiante a la comprensión de los temas que se enseñan en el aula, contribuye la idea de Pestalozzi “aprendiendo jugando”, paradigma de la escuela nueva en el cual el estudiante es el elemento primordial en el sistema educativo.

De la tesis “MÉTODO LÚDICO - GRÁFICO – TECNOLÓGICO PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES DEL PENSAMIENTO LÓGICO” del Lic. . Eiron Aurelio Álava Zambrano concluye diciendo:

El funcionamiento de los dos hemisferios del cerebro humano desarrollan con integralidad las habilidades del pensamiento lógico mediante

actividades lúdicas, gráficas y simbólicas, con recursos didácticos y tecnológicos.

Los docentes de las escuelas que mantienen convenio con la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Santo Domingo de los Tsáchilas y del cantón Santo Domingo no han recibido capacitación sobre el manejo de recursos tecnológicos - didácticos para el desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico de los estudiantes.

Por los resultados de la encuesta, existe la necesidad de elaborar una propuesta basada en un software didáctico que permita desarrollo de las habilidades del pensamiento lógico de los docentes y estudiantes de las escuelas que mantienen convenio con la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo de Santo Domingo de los Tsáchilas

Por otro lado, la Lic. Lourdes del Carmen Martínez Gonzales en su trabajo titulado “lúdica como estrategias didáctica” afirma aún se observa un acentuado manejo del método tradicional, que obstaculiza, en muchos casos, el logro y desarrollo de habilidades por lo que se plantea una solución a lo anterior a través de la clase lúdica como estrategia didáctica dinámica y creativa. Se busca que el docente guíe a sus estudiantes a la participación autónoma, creativa y al sentido crítico, conduciéndolos a ser parte de los cambios que demanda la educación y la sociedad actual.

Por tanto coincidimos que la lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje. Del mismo modo que la capacidad lúdica de un alumno se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que el profesorado universitario debe aprovechar para elevar los resultados académicos de su cátedra. Por ende no podemos confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica.

El método lúdico es importante porque permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en los que puede incluirse contenidos y temas de las asignaturas de ciencias sociales.

Las estrategias lúdicas implican esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender, convenientemente es conocer y entender y comprender, las normas de juego, con las habilidades y conocimientos involucrados y enfocados claramente a adjetivos definidos de competencia y destreza.

La Constitución política en su Art. N° 13 señala: «La Educación tiene como fin el desarrollo integral de la personalidad. El Estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza».

Los objetivos de la Educación Peruana están orientados a:

- La formación integral del educando, de tal manera que le permita el conocimiento de sus deberes y derechos que lo capacite para su actuación en la sociedad; -Procurar como tarea primordial la superación del analfabetismo.
- Impulsar una mayor integración cultural latinoamericana.
- Contribuir permanentemente a la construcción de una sociedad más democrática para que todos los ciudadanos gocen de iguales derechos políticos, sociales y económicos.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VIGOTSKY:

Según Vygotsky, creador de la Teoría Sociocultural, concibe al juego simbólico como trascendental para el desarrollo del niño. Este comentario hace Guillermo(2004) cogiendo las propias palabras de Vygotsky: ‘El juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que no es capaz, un niño se produce en el juego.

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria”.

En esta idea enfocamos que el juego, especialmente el socio drama, genera áreas de desarrollo potencial. Sostiene que la aplicación de los Juegos Recreativos ayuda a los niños a definir el espacio cultural, con el cual va a ser educado, partiendo de lo que conoce.

2.2.2. LAS TEORÍAS DE FROEBEL:

Una nueva pedagogía se desarrollaba en Alemania, donde la escuela de infantes fracasó, el jardín de niños de Federico Froebel triunfó por dos razones fundamentales: se percibió que era un complemento más que un sustituto de la educación familiar y fue visto como un nuevo ambiente apropiado para los pequeños, no como una escuela.

Froebel elaboró nuevos métodos y materiales educativos especialmente ideados para los más pequeños, utilizó el juego como un medio de enseñanza y creó juegos y canciones diseñadas para inculcar actitudes de cooperación y autocontrol voluntario. Este currículum social atrajo a una amplia gama de reformadores que vieron en el jardín de niños un medio para fomentar la armonía social y prevenir los conflictos de clase.

Los seguidores de Froebel hicieron del jardín de niños uno de los primeros y más populares movimientos modernos de mujeres. Como Pestalozzi, Froebel basaba su modelo de maestra en la madre campesina y extraía muchos de sus métodos educativos de las prácticas populares de educación infantil.

2.2.3. TEORIA DE LA MODIFICABILIDAD COGNITIVA ESTRUCTURAL

Todo individuo es modificable y puede mejorar sus realizaciones intelectuales, su rendimiento intelectual.

“Necesitamos métodos que nos posibiliten preguntar no si los niños pueden o no aprender, sino como puede impartírseles la enseñanza, de

modo tal que se desenmascare su potencial de aprendizaje disponible”.
(Reuven Feruenstein – 1979).

La inteligencia consta de un determinado número de funciones cognitivas básicas.

Las funciones cognitivas básicas son:

Compuestos formados a partir de habilidades innatas, historial del aprendizaje, actitudes hacia el aprendizaje, motivos y estrategias

Las funciones cognitivas básicas son necesarias para el aprendizaje de los contenidos académicos y sociales.

Las deficiencias en el desarrollo de tales funciones producen un aprendizaje inadecuado o que está por debajo de lo esperado para las expectativas de madurez mental de esas personas.

Plantea el desarrollo cognitivo en términos dinámicos, es decir, susceptible de ser modificado en tanto se trabaje sobre las habilidades o funciones del pensamiento, identifica veintinueve habilidades cognitivas como pre requisitos o cimientos del pensamiento.

Plantea que un desarrollo cognitivo deficiente, es producto de habilidades cognitivas descendidas.

Si se trabaja para mejorar estas funciones o habilidades, es posible lograr una modificabilidad cognitiva estructural del sujeto.

2.3. BASE CONCEPTUAL

2.3.1. BASE CONCEPTUAL DE ESTRATEGIAS LUDICAS METODOLOGICAS:

Si bien el juego es de mucha importancia, pues el educando se inserta rápidamente al juego, sin embargo, esta actividad debe ser llevada a la práctica consolidándose en un aprendizaje significativo. Por tal motivo es muy importante señalar lo que se entiende por juegos didácticos, que en este caso moises(2002) afirma lo siguiente: “Los juegos didácticos son

métodos y técnicas activas que constituyen en la actualidad las estrategias poco predominantes del quehacer pedagógico del docente.”

2.3.1.1. Método lúdico.

“El método lúdico está concebida como un método que pretende lograr aprendizajes sustantivos o complementarios a través del juego o actividad lúdica. Existe una gran cantidad de actividades divertidas y amenas en las que pueden incluirse contenidos o temas del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente”. (Almeyda, 2001. p.72)

Como podemos ver el juego es uno de los medios para aprender y demostrar que está aprendiendo. Se puede decir que es la forma de aprendizaje más creadora que tiene el niño. El juego debe verse también como un medio de socialización, porque jugando un niño conoce a otro niño.

Los juegos pueden estar presentes en diferentes etapas del proceso de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo que tiene el juego. Para muchos el juego equivale a perder el tiempo si no la aplicamos una estructura, un sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se les aplica bajo la metodología del aprendizaje.

Con el método lúdico se busca lograr en el alumno aprendizajes significativos y duraderos, utilizando como herramienta principal el juego; ya que el juego además de ser una característica innata del niño, adolescente y adulto constituye una forma divertida de aprender porque con el es posible llevar al alumno, a adquirir los conocimientos y destrezas de pensamiento que le ayuden a ser autónomo, crítico, respetar a los demás, a comprender sus errores y superarlos de forma práctica. Por ese motivo el juego tiene mucha importancia en la escuela.

Resaltando la importancia del juego VIGOTSKY indica:

“El juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias que influyen decisivamente en el desarrollo del alumno, no solo porque

facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino porque liberan al alumno de la coacciones a que se ve sometido, la formación de un conjunto de reglas y contenidos” Vigostky. (Galvez, 2001. p.391).

2.3.1.2. Rendimiento escolar:

El rendimiento escolar es el resultado del proceso educativo que expresa los cambios que se han producido en el alumno con relación a los objetivos previstos. Estos cambios no sólo se refieren al aspecto cognoscitivo, sino que involucran al conjunto de hábitos, destrezas, habilidades, aspiraciones, realizaciones, etc., que el alumno debe adquirir. El rendimiento escolar, resume la influencia de todos los factores que concurren en el proceso enseñanza – aprendizaje: alumno, profesor, objetivos, contenidos, metodología, recursos didácticos, sistema de evaluación, infraestructura, etc. Sin embargo, los factores más importantes son el binomio humano: alumno y maestro.

La función del alumno es aprender activa y creadoramente para lograr el desarrollo integral de su personalidad. La función del maestro es estimular, planificar, dirigir y evaluar a los alumnos para que logren los objetivos programados; es decir, para formarlos y educarlos.

“Todo rendimiento escolar viene a ser el resultado final de la influencia del proceso educativo, que sintetiza la acción conjunta de sus componentes, orientado por el profesor y logrado por el esfuerzo del alumno; que evidencia la formación integral de este en sus cambios de conducta en relación a los objetivos planteados inicialmente.” (Saavedra Herrera, Carlos. 1990.)

Así, queda claro que el verdadero rendimiento viene siendo la suma de transformaciones y que llegan a operar en el pensamiento, en el lenguaje técnico, en la manera de obrar y en las bases actitudinales del comportamiento de los alumnos en relación con las situaciones y problemas de la materia en particular.

2.3.1.3. Finalidad del rendimiento escolar

Al valorar el trabajo de los educandos en la escuela no se estima solamente el producto de la información lograda, la calidad de los conceptos y los principios elaborados; sino también se debe investigar las reacciones posteriores del alumno, para comprobar que uso y que interpretación hace de sus contenidos culturales frente a las situaciones nuevas; de igual manera se aprecia las ganancias obtenidas en madurez emocional y social para deducir hasta qué grado pudo aprovechar los beneficios de la educación y transformar su saber en fuerzas espirituales capaces de afianzar su seguridad personal y ayudarlo a ajustarse sin problemas al medio ambiente.

El rendimiento escolar se convierte en una contribución sustancial para el desarrollo de la personalidad del alumno. Este debe emerger del proceso de aprendizaje más maduro, más rico y dejado de recursos superiores para afrontar con éxito los problemas de la vida y de la profesión. Estos son los resultados reales que debemos averiguar y valorar en los exámenes.

2.3.1.4. El rendimiento escolar: principios

Los más importantes, según los clasifica el investigador en educación, Clarence Nelson. 1971. Son

a) La relación maestro-alumno

Cuando se trata de cumplir el rendimiento es imprescindible que dentro de lo posible no exista perturbaciones en relación Maestros – Alumno. Cuando más haya podido el educador entablar una relación de mutua confianza, mayor será la voluntad del alumno a cumplir con el rendimiento.

b) La oferta de rendimiento

La imposición de rendimiento tendrá menos carácter de precepto y más de oferta, un rendimiento de carácter obligatorio provoca necesariamente

rechazo, no debiendo en un principio solicitarse como castigo ni tampoco como retención del mismo.

c) Motivación

El rendimiento deseado debe poseer sentido y perseguir una finalidad. Los estímulos tienen efecto si motivan al escolar a obtener un rendimiento óptimo.

d) Confirmación de éxito

Todo rendimiento debe ser reconocido si es posible calificado. Un principio importante de la psicología del aprendizaje es la confirmación del éxito.

e) Objetividad

Toda valoración del rendimiento debe estar exenta de arbitrariedades subjetivas. En todos los ámbitos se ha de requerir criterios justos que no se apoyen en prejuicios, opiniones y actitudes sino exclusivamente en los hechos objetivos.

f) Tolerancia

Insuficiencia o fracaso de rendimiento no significa discriminación del estudiante, al averiguar las causas del rendimiento insuficiente, el docente también deberá buscar razones en sí mismo.

g) Estimulación integral

El rendimiento académico a de estimular todos los ámbitos de la personalidad. Dentro de la escuela se fomenta primordialmente los aspectos intelectuales. Pero deberían fomentarse al mismo tiempo el ámbito social, el aprender y practicar la convivencia humana, la tolerancia respecto a otras ideas, etc. contribuir a desarrollar la personalidad en igual medida que los factores intelectuales.

2.3.1.5. Bajo rendimiento escolar

Muchos factores influyen en el rendimiento escolar, unos que pertenecen o se encuentran en el mundo circundante, así también lo entiende Adolfo Maillo al referirse a los factores que intervienen en el rendimiento académico:

A. Factores relacionados con el rendimiento escolar.

Probablemente una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje lo constituye el rendimiento escolar del alumno. Cuando se trata de evaluar el rendimiento escolar y cómo mejorarlo, se analizan en mayor ó menor grado los factores que pueden influir en él, generalmente se consideran, entre otros: factores socioeconómicos, la repetición representa un gasto adicional, ya que los repetidores permanecen en la escuela más tiempo del requerido (López Vázquez, 2005), la amplitud de los programas de estudio, las metodologías de enseñanza utilizadas, la dificultad de emplear una enseñanza personalizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, así como el nivel de pensamiento formal de los mismos (Benítez, Jiménez y Osicka, 2000), sin embargo, Jiménez (2000) refiere que *“se puede tener una buena capacidad intelectual y una buenas aptitudes y sin embargo, no estar obteniendo un rendimiento adecuado”*, ante la disyuntiva y con la perspectiva de que el rendimiento escolar es un fenómeno multifactorial y multicausal en estudiantes de universidades.

La complejidad del rendimiento escolar inicia desde su conceptualización, en ocasiones se le denomina como aptitud escolar, desempeño académico ó rendimiento escolar, pero generalmente las diferencias de concepto sólo se explican por cuestiones semánticas, ya que generalmente, son utilizadas como sinónimos.

Si partimos de la definición de (Jiménez, 2000) la cual postula que el rendimiento escolar es un *“nivel de conocimientos demostrado en un área ó materia comparado con la norma de edad y nivel académico”*, encontramos que el rendimiento del alumno debería ser entendido a partir

de sus procesos de evaluación, sin embargo, la implemedición y/o evaluación de los rendimientos alcanzados por los alumnos no provee por sí misma todas las pautas necesarias para la acción destinada al mejoramiento de la calidad educativa. En el mejor de los casos, si se pretende conceptualizar el rendimiento escolar a partir de su evaluación, es necesario considerar no solamente el desempeño individual del estudiante sino la manera como es influido por el grupo de pares, el aula ó el propio contexto educativo.

El rendimiento escolar está influenciado por múltiples situaciones que hacen al estudiante experimentar diferentes inferencias, las cuales son representaciones mentales que el lector construye al intentar comprender lo leído, para lo cual añade, omite o sustituye información del texto al que se enfrenta. Se consideran fundamentales porque poseen un altísimo valor adaptativo para predecir conductas, para comprender mensajes abstractos, leer entre líneas, hacer explícita en nuestra mente la información implícita del texto que estamos leyendo o de la conversación que mantenemos con otra persona. La activación de estas inferencias permite construir puentes entre la información ya leída y la de nuestro conocimiento previo ya consolidado, permitiendo la construcción mental y coherente de lo que leemos, oímos, vemos o pensamos.

En este sentido (Cominetti y Ruiz,1997) en su estudio denominado *“Algunos factores del rendimiento: las expectativas y el género”* refieren que se necesita.

Conocer qué variables inciden o explican el nivel de distribución de los aprendizajes, los resultados de su investigación plantean que: “las expectativas de familia, docentes y los mismos alumnos con relación a los logros en el aprendizaje reviste especial interés porque pone al descubierto el efecto de un conjunto de prejuicios, actitudes y conductas que pueden resultar como beneficios ó desventajas en la tarea escolar y sus resultados”, así mismo que: *“el rendimiento de los alumnos es mejor, cuando los maestros manifiestan que el nivel de desempeño y de*

comportamientos escolares del grupo es adecuado” (Edel,2003).

B. Factores endógenos que influyen negativamente en el aprendizaje

a) Problemas pre-concepcionales

Como porejemplo, problemas genéticos, problemas germinales, etc.

b) Problemas concepcionales

Pueden ser anomalías cromosómicas, mutaciones cromosómicas, etc.

c) Problemas post- concepcionales

Como por ejemplo problemas prenatales (enfermedades de gestación, enfermedades infecciosas, etc.), problemas perinatales (aplastamiento de la masa encefálica, disminución de oxígeno, etc) y problemas post-natales (desnutrición, accidentes, intoxicaciones, etc).

d) Problemas psicológicos

Como ser la salud mental, las características intelectuales, las características afectivas, las características volitivas, el lenguaje, etc.

C. Factores exógenos que influyen negativamente en el aprendizaje

a) Problemas del hogar

Como ser desorganización familiar, irresponsabilidad familiar, deficiencias económicas, bajo nivel educativo, ausencia de ideales y aspiraciones, etc.

b) Problemas de la sociedad

Por ejemplo, injusticia social, explotación, alcoholismo, delincuencia, prostitución, etc. Motivado en algunos casos al hogar al que uno

pertenece, sociedad en que uno vive, clase social en la que uno se desenvuelve, condiciones de existencia, modo de vida, tipo de trabajo que realiza, nivel educacional que posee, nivel de estimulación.

c) Problemas en la escuela

Profesores incompetentes, currículum defectuoso, metodología incorrecta, escasez de material educativo, deficiente sistema de evaluación, locales inapropiados, horarios inadecuados, carencia de método y hábitos de estudio, etc.

d) Problemas de ambiente

Por ejemplo: el calor, el frío, la humedad, el polvo, la basura, el agua y el aire contaminado, etc., que ocasionan problemas y enfermedades al individuo. Por lo tanto el rendimiento académico no es el resultado de lo que puede hacer o dejar hacer únicamente el maestro. Es en todo caso, consecuencia de lo que es el alumno, como producto de un hogar, de una escuela y de una sociedad determinada.

2.3.1.6. Estrategia:

“Habilidad, destreza, pericia para dirigir un asunto, una empresa, etc”. Es un elemento fundamental de la planificación que se apoya en dos aspectos básicos; la definición de una imagen prospectiva de la estructura y el funcionamiento del sistema económico social, y la determinación de la trayectoria, ósea, de las acciones o proyectos estratégicos en un encadenamiento temporal de las secuencias. (López 2000, p. 34).

2.3.1.7. Estrategia de aprendizaje:

“Es un procedimiento (conjunto de pasos o habilidades) que un alumno adquiere y emplea de forma intencional como instrumento

flexible para aprender significativamente y solucionar problemas y demandas académicas”. (Sito, 2000, p.74).

De la cita se desprende que es el modo o procedimiento para realizar o cambiar aspectos diferentes de la acción educativa, de tal manera que su intención propicie en los estudiantes experiencias de aprendizaje complejas, variada con un mínimo esfuerzo y tiempo. Es el principal objetivo de los docentes en el proceso enseñanza – aprendizaje.

2.3.1.8. Juegos educativos:

Etimológicamente la palabra juego proviene del latín “focus” que significa: Juego, alegría, diversión. La ENCICLOPEDIA CONCISA SOPENA (1982:1206) sobre este término sostiene:

“Es toda actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia”.

En términos educativos, son aquellos juegos que, además de su función Recreativa, contribuyen a desarrollar y potenciar las distintas capacidades y, objetivos de la intervención educativa, El juego es un caso típico de conducta desperdiciado por la escuela, por parecer desprovisto de significado funcional, sin embargo muchos docentes utilizan el juego como una estrategia o un medio para el proceso de aprendizaje.

2.3.1.9. Aprendizaje:

“Es un proceso de construcción de representaciones personales significativas y con sentido de un objeto o situación de la realidad. Es un proceso interno que se desarrolla cuando el alumno está en interacción con su medio socio – cultural y natural”. (Salazar, 2002, p.77).

Hay varias clases de aprendizaje y puntos de vista de clasificación. En educación se enfatiza el aprendizaje intelectual o cognoscitivo

que abarca sus niveles: retención, comprensión, resolución de problemas, almacenamiento, recuperación, reorganización y evaluación de la información. Este aprendizaje se mide en términos de eficacia. El aprendizaje es significativo cuando el sentido de que los contenidos nuevos, asimilados, están disponibles para ser utilizados en diferentes situaciones. Los aprendizajes no son sólo procesos intrapersonales, sino también interpersonales. Por ello, los alumnos deben emprender tareas de aprendizaje colectivamente organizadas.

Los alumnos deben ser capaces de descubrir sus potencialidades y limitaciones en el aprendizaje. Para ello es necesario que identifiquen lo que aprenden y comprenden, cómo lo aprenden, es decir que ejerciten la meta cognición. Esto les permitirá enfrentar con mayor éxito los retos que se presentan.

2.3.1.10. Enseñanza:

Proviene del latín vulgar *insignare*, que significa marcar, diseñar. (Muñoz, 2003, p.65) sostiene:

“Es el modo de desarrollar una actividad con la que se transmite un saber, experiencia, procedimientos, habilidad, etc. cuyo propósito es tener como resultado que otros u otros aprendan lo que se ha comunicado”.

“Enseñar es hacer un aprender” están ligados como el “comprar con el vender”. Sin embargo, la práctica no es así: se puede enseñar sin que nadie aprenda y se puede aprender sin que otro enseñe. Frecuentemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el éxito es que los alumnos aprenden lo que se enseña durante las sesiones de aprendizaje y de las experiencias fuera del contexto escolar, lo que también se denomina la educación No Formal.

2.3.1.11. Estrategias dinámicas:

“Guía consciente e intencional que proporciona una regulación general de la actividad, y que da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a una meta o fin, teniendo en cuenta las características de cada contexto y las circunstancias concretas, y que se concretan en sistemas de objetivos y en sus correspondientes acciones”. (Tasayco, 2005, p.112).

2.3.1.12. Juegos recreativos:

Todo juego es un tipo de ejercicio que contribuye al desarrollo físico, mental y pedagógico a los que el niño se entrega ya sea en clase o fuera de ella. Se atribuye el término recreativo porque los niños y niñas realizan este acto como actividades de diversión, de recreo mental, pero orientados como estrategia para la consecución de objetivos propuestos.

El juego es una adecuada clave para la formación del ser humano y en relación con los demás con la naturaleza y consigo mismo. El juego, siendo recreativa, es la actividad más seria y placentera que realiza un niño. Los que se han empleado para el presente Trabajo de Investigación, son los siguientes:

a) Canciones:

Son composiciones literales que son expresadas con una tonalidad o ritmo armonioso y que resultan agradables al oído. La expresión de las canciones se denomina cantar. Es el arte de producir sonidos modulados y artísticos con la voz, utilizando el aparato vocal que está constituido por cuatro grupo de órganos: diafragma (pulmones, tráquea, faringe, fosas nasales, aparato respiratorio) que proporciona abundante aire para originar el sonido. La laringe y cuerdas vocales, que originan los sonidos. La lengua, dientes, mandíbula que

permiten la articulación de la palabra; el paladar, las cavidades nasales y caja torácica que constituyen el campo de la resonancia. De esta manera se consigue mejorar la correcta pronunciación de las palabras, la mejora en la vocalización, pronunciación y regular la respiración para la fuerza en el sonido respectivo.

Las canciones que se han aplicado, como estrategias, dinámicas están relacionados a sus edades, es decir infantiles, a las costumbres y tradiciones de nuestro entorno.

b) Poesía:

Para la Enciclopedia Española Microsoft ® Encarta ® 2006. © 1993-2005

Microsoft Corporation, la poesía es “forma del discurso literario o artístico que se rige por una singular disposición rítmica y por la relación de equivalencia entre sonidos e imágenes. La poesía o discurso poético (que a menudo se usa como sinónimo de verso para oponerla a la prosa) une a veces la organización métrica a la disposición rítmica y, en esos casos, puede tener una estructura estrófica”.

Es una forma de expresión de pensamientos, ideas, sentimientos, para lo cual se emplean palabras comunes como también metáforas. Expresar o declamar una poesía requiere de una entonación, pausa y ritmo adecuados, a fin de reflejar los sentimientos que ella quiere transmitir.

En la aplicación de estas Estrategias Dinámicas, los niños y niñas han tenido que entrenar, ensayar las poesías cortas debidamente pronunciadas, vocalizadas y con la tonalidad de voz debido, adecuado a las circunstancias y al auditorio.

c) Trabalenguas:

“Palabra o locución difícil de pronunciar, particularmente cuando sirve de juego para hacer que uno se equivoque al pronunciarla”. (Sopena, 1982, p.206).

Esta es una de las estrategias dinámicas que más ha llamado la atención a los niños y niñas, los han disfrutado y gozaban con las equivocaciones de sus compañeros y lo que los obligaba a pronunciar con mayor esmero, fuerza y vocalización de las palabras. Un ejemplo de ello: “Daría salario diario, a Darío si daría su lección diariamente”.

El mayor esfuerzo que realizan los niños y al mismo tiempo y el que mayor efecto tiene para mejorar su pronunciación y por ende su comunicación oral, vienen a ser las trabalenguas con palabras trabadas. Como por ejemplo; “Tras trotar tremendamente, Tripudio trajo tres trazos de trapos hechos trizas”.

d) Refranes:

Son modos o estilos de expresarse de personas cuando quieren referirse a algo especial, de manera coloquial, familiar, para lo cual se emplean expresiones muy particulares y conocidas en una región o comunidad. Requieren también de un esfuerzo vocal en el caso de los niños, los cuales les ayudan a mejorar su comunicación oral, porque además tienen que darle sentido a lo que han expresado. Por ejemplo: “Genio y figura hasta la sepultura”; “A río revuelto, ganancia de pescadores”.

e) Adivinanzas:

Son pequeñas composiciones de carácter recreativo, humorístico que se expresan para distraer, recrear en un grupo de personas. Esta estrategia dinámica sirve para que los niños ejerciten la pronunciación correcta de cada una de las

palabras, si así no fuera, no se comprendería eficazmente el mensaje de la adivinanza.

2.3.1.13. Autoconcepto:

Desde los años cincuenta son muchos los estudios de carácter empírico que se han interesado por las relaciones entre auto concepto y rendimiento académico, al comprobar que estudiantes con la misma inteligencia rendían de forma diferente frente a las mismas tareas. El auto concepto general se puede entender como la conciencia y valoración que el individuo tiene de su yo, de sí mismo (Álvaro et al, 1990).

Desde la década de los setenta, el auto concepto es un elemento nuclear de todas las teorías motivacionales, de manera que la motivación está en gran parte mediada por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y de las tareas a las que se ven enfrentados. (Weiner. 1990).

CAPÍTULO III
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO III.
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

**RESULTADOS DE LA ENCUESTA A LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO
AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. FEDERICO BARRETO, DEL
DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA-2014.**

CUADRO Nº 01

**ENCUENTRAS ABURRIDAS LAS HORAS DE CLASE DEL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES**

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	25	83,33 %
A veces	5	16,67 %
Nunca	0	00,00 %
Total	30	100,00%

En el cuadro Nº 01 referente a la interrogante, Encuentras aburrida las horas de clases del área de Ciencias Sociales?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 83,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre se encuentran aburridos en las clases de Ciencias Sociales, mientras que un 16,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican que a veces se encuentran aburridos en las clases de Ciencias Sociales

Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 83,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que las clases de Ciencias Sociales son aburridas.

CUADRO N° 02

TE AGRADA PARTICIPAR EN LA CLASE DEL ÁREA DE CIECNIAS

SOCIALES

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	5	16,67 %
A veces	10	33,33 %
Nunca	15	50,00 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 02 referente a la interrogante, te agrada participar en la clase del área de Ciencias Sociales?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 50,00% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que nunca les agrada participar en las clases de Ciencias Sociales, mientras que un 33,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican a veces les gusta participar en las clases de Ciencias Sociales y un 16,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican que siempre les gusta participar en las clases de Ciencias Sociales

Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 83,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que a veces o nunca les gusta participar en las clases de Ciencias Sociales.

CUADRO N° 03

TE GUSTARÍA APRENDER LA CLASE CON ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLÓGICAS

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	25	83,33 %
A veces	00	00,00 %
Nunca	5	16,67 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 03 referente a la interrogante, te gustaría aprender la clase con estrategias lúdicas metodológicas?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 83,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre les agrada aprender la clases en estrategias lúdicas, mientras que un 16,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican nunca les agrada aprender la clases en estrategias lúdicas,

Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 83,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que siempre les agrada aprender la clases en estrategias lúdicas.

CUADRO N° 04

ALGUNA VEZ HAS TENIDO CLASES CON DINÁMICAS DE JUEGO

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	00	0,00 %
A veces	30	100,00 %
Nunca	00	0,00 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 04 referente a la interrogante, alguna vez has tenido clases con dinámicas de juego?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 100,00% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que alguna vez has tenido clases con dinámicas de juego

Lo que significa que los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, saben por lo menos que es una actividad o clase con dinámica de juegos.

CUADRO N° 05

CREES QUE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLÓGICAS AUMENTARÍA TU INTERÉS POR EL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	20	66,67 %
A veces	0	0,00 %
Nunca	10	33,33 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 05 referente a la interrogante, crees que las estrategias lúdicas metodológicas aumentaría tu interés por el área de Ciencias Sociales?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 66,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre creen que las estrategias lúdicas metodológicas aumentaría tu interés por el área de Ciencias Sociales, mientras que un 33,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican nunca creen que las estrategias lúdicas metodológicas aumentaría tu interés por el área de Ciencias Sociales, Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 66,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que siempre creen que las estrategias lúdicas metodológicas aumentaría tu interés por el área de Ciencias Sociales.

CUADRO N° 06
TE SENTIRÍAS MOTIVADO PARTICIPANDO EN UNA CLASE A BASE
DE JUEGOS

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	30	100,00 %
A veces	0	0,00 %
Nunca	0	0,00 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 06 referente a la interrogante, te sentirías motivado participando en una clase a base de juegos?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 100,00% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre se sentirían motivado participando en una clase a base de juegos.

Lo que significa que la totalidad de los alumnos del alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se sienten motivado participando en una clase a base de juegos.

CUADRO Nº 07

CREES QUE MEJORARÍA TU RENDIMIENTO SI TUS CLASES

FUERAN MÁS DIVERTIDAS

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	23	76,67 %
A veces	0	0,00 %
Nunca	7	23,33 %
Total	30	100,00%

En el cuadro Nº 07 referente a la interrogante, crees que mejoraría tu rendimiento si tus clases fueran más divertidas?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 76,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre creen que mejoraría tu rendimiento de sus clases si fueran más divertidas, mientras que un 23,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican nunca creen que mejoraría tu rendimiento de sus clases si fueran más divertidas

Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 76,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que siempre creen que mejoraría tu rendimiento de sus clases si fueran más divertidas en el área de Ciencias Sociales.

CUADRO Nº 08

TE GUSTARÍA QUE TU PROFESOR DESARROLLE LAS CLASES CON DINAMISMO Y CREATIVIDAD

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	30	100,00 %
A veces	0	0,00 %
Nunca	0	0,00 %
Total	30	100,00%

En el cuadro Nº 08 referente a la interrogante, te gustaría que tu profesor desarrolle las clases con dinamismo y creatividad?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 100,00% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre le gustaría que tu profesor desarrolle sus clases con dinamismo y creatividad.

Lo que significa que la totalidad de los alumnos del alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, les gustaría que tu profesor desarrolle sus clases con dinamismo y creatividad.

CUADRO N° 09

CREES QUE SON IMPORTANTES LOS JUEGOS PARA CONOCER Y FOMENTAR LAS TRADICIONES, COSTUMBRES Y VALORES HISTÓRICOS

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	18	60,00 %
A veces	0	0,00 %
Nunca	12	40,00 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 09 referente a la interrogante, crees que son importantes los juegos para conocer y fomentar las tradiciones, costumbres y valores históricos?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 60,007% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que siempre creen que son importantes los juegos para conocer y fomentar las tradiciones, costumbres y valores históricos mejoraría tu rendimiento de sus clases, mientras que un 40,00% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican nunca creen que son importantes los juegos para conocer y fomentar las tradiciones, costumbres y valores históricos

Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 60,00% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que siempre creen que son importantes los juegos para conocer y fomentar las tradiciones, costumbres y valores históricos.

CUADRO N° 10

LOS MATERIALES QUE USA TU PROFESOR EN EL ÁREA DE

CIENCIAS SOCIALES, DESPIERTA TU INTERÉS

Alternativas	alumnos del Segundo Año	
	fi	hix100
Siempre	0	0,00 %
A veces	22	73,33 %
Nunca	8	26,67 %
Total	30	100,00%

En el cuadro N° 10 referente a la interrogante, los materiales que usa tu profesor en el área de ciencias sociales, despierta tu interés?, los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 73,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifestaron que a veces los materiales que usa tu profesor en el área de ciencias sociales, despierta su interés, mientras que un 26,67% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, indican nunca los materiales que usa tu profesor en el área de ciencias sociales, despierta su interés

Lo que significa que un gran porcentaje de alumnos que es el 73,33% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, manifiestan que a veces creen que los materiales que usa su profesor en el área de ciencias sociales, despierta su interés

3.2. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADO AL PROFESOR DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. FEDERICO BARRETO, DEL DISTRITO DE POCOLLAY, PROVINCIA DE TACNA-2014

CUADRO Nº 11

FICHA DE OBSERVACIÓN DEL PROFESOR DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. FEDERICO BARRETO

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	Siempre	A Veces	Nunca
Motiva a los estudiantes en el desarrollo de su clase		x	
Fomenta el uso de dinámicas de juego en el área de Ciencias Sociales			x
Desarrolla sus clases basados en la Educación tradicional	x		
Desarrolla su clase con materiales adecuados y pertinentes		x	
Promueve la participación de los estudiantes en el desarrollo de sus clases del área de Ciencias Sociales			x

En el cuadro Nº 11 referente a la Ficha de observación la ficha de observación aplicado al profesor del segundo año de secundaria de la i.e. Federico Barreto, del distrito de Pocollay se ha podido recoger la información siguiente:

A Veces los profesores Motivan a los estudiantes en el desarrollo de su clase de Ciencias Sociales en el área de Ciencias Sociales.

Nunca fomentan el uso de dinámicas de juego en el desarrollo de sus clases en el área de Ciencias Sociales

Siempre desarrollan sus clases de Ciencias Sociales basándose en la Educación tradicional

A Veces desarrolla su clase de Ciencias Sociales con materiales adecuados y pertinentes al tema.

Nunca promueven la participación de los estudiantes en el desarrollo de sus clases del área de Ciencias Sociales

Lo que significa que la enseñanza de los profesores del segundo año de secundaria de la i.e. Federico Barreto, del distrito de Pocollay, su enseñanza es tradicional.

CUADRO Nº 12
RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES 2° DE SECUNDARIA DE LA I.E. FEDERICO
BARRETO.

CALIFICACIONES			Nº ALUMNOS	PORCENTAJE	
NO	LOGRO	EL	00 - 10	7	23,33%
APRENDIZAJE					
ESTA EN PROCESO EN			11 - 13	15	50,00%
EL APRENDIZAJE					
HA	LOGRADO	EL	14 - 16	7	23,33%
APRENDIZAJE					
HA DESTACADO EN EL			17 - 20	1	3,34%
APRENDIZAJE					
TOTAL				30	100,00%

En el cuadro Nº 12 referente a la evaluación de entrada en el área de Ciencias Sociales de los alumnos del 2º. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El 50,00% de los alumnos del 2º. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se encuentran en proceso en el aprendizaje del rendimiento Escolar, el 23,33% de los alumnos del 2º. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, no han logrado el aprendizaje en el curso de Ciencias Sociales de igual forma el 23,33% de los alumnos del 2º. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, han logrado el aprendizaje en el curso de Ciencias Sociales y solo un 3,34% de los alumnos del 2º. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, han destacado en el aprendizaje en el curso de Ciencias Sociales

Lo que significa que el 50,00% de los alumnos del 2º. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se

encuentran en el intervalo de que están en proceso en su aprendizaje en el curso de Ciencias Sociales.

CUADRO Nº 13
ESTADÍSTICOS DE LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS
ALUMNOS DEL SEGUNDO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E.
FEDERICO BARRETO DEL DISTRITO DE POCOLLAY DE TACNA -
2014

N	Válido	30
Media		12,03
Mediana		11,50
Desviación estándar		2,760
Varianza		7,620
Mínimo		8
Máximo		18

En el cuadro Nº 13 representa los estadísticos de la evaluación de entrada de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se puede apreciar que:

El promedio aritmético obtenido por los alumnos del 2^{do} Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, es de 12,03 además la Varianza es de 7,62 lo que significa que los datos están un poco dispersos tal como se observa el en cuadro Nº 12.

Lo que significa que el promedio de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocollay, se encuentran en el intervalo de que están en proceso en su aprendizaje en el curso de Ciencias Sociales.

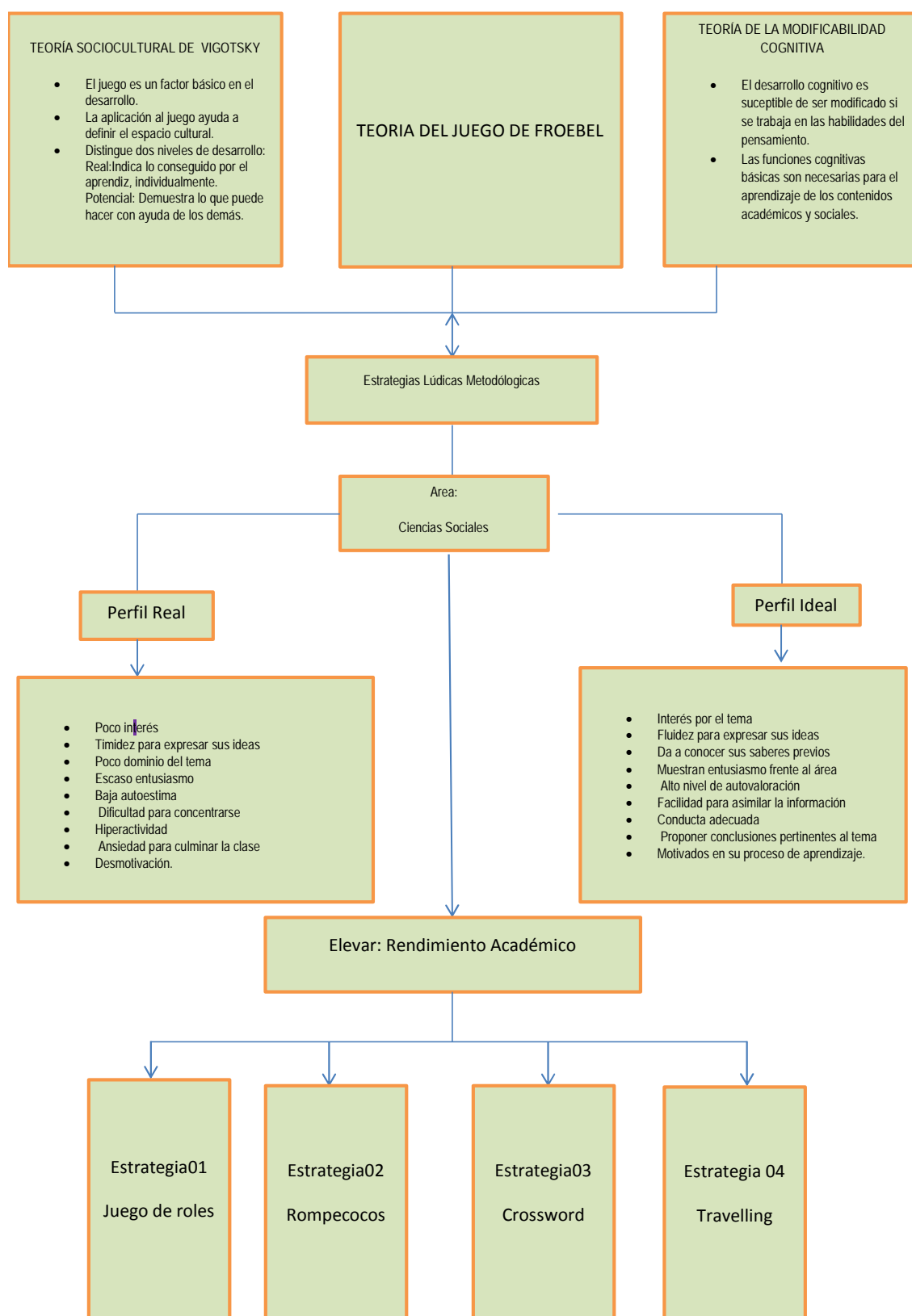
CUADRO N° 14
RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE SALIDA EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES DE LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO AÑO DE
SECUNDARIA DE LA I.E. FEDERICO BARRETO DEL DISTRITO DE
POCOLLAY DE TACNA -2014

CALIFICACIONES			Nº ALUMNOS	PORCENTAJE
NO	LOGRO	EL		
APRENDIZAJE		00 – 10	0	0%
ESTA EN PROCESO EN		11 – 13	0	0%
EL APRENDIZAJE				
HA	LOGRADO	EL		
APRENDIZAJE		14 - 16	20	66,7%
HA DESTACADO EN EL		17 - 20	10	33,3%
APRENDIZAJE				
TOTAL			30	100,00%

En el cuadro N° 14 referente a la evaluación de salida en el área de Ciencias Sociales de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocolay, se puede apreciar que:

El 66,7% de los alumnos del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocolay, han logrado el aprendizaje, y el 33,33% de los alumnos, han destacado en el aprendizaje del 2^{do}. Año de Educación secundaria de la I.E. “Federico Barreto”, del distrito de Pocolay.

3.3. PROPUESTA: ESTRATEGIAS LUDICAS METODOLOGICAS.

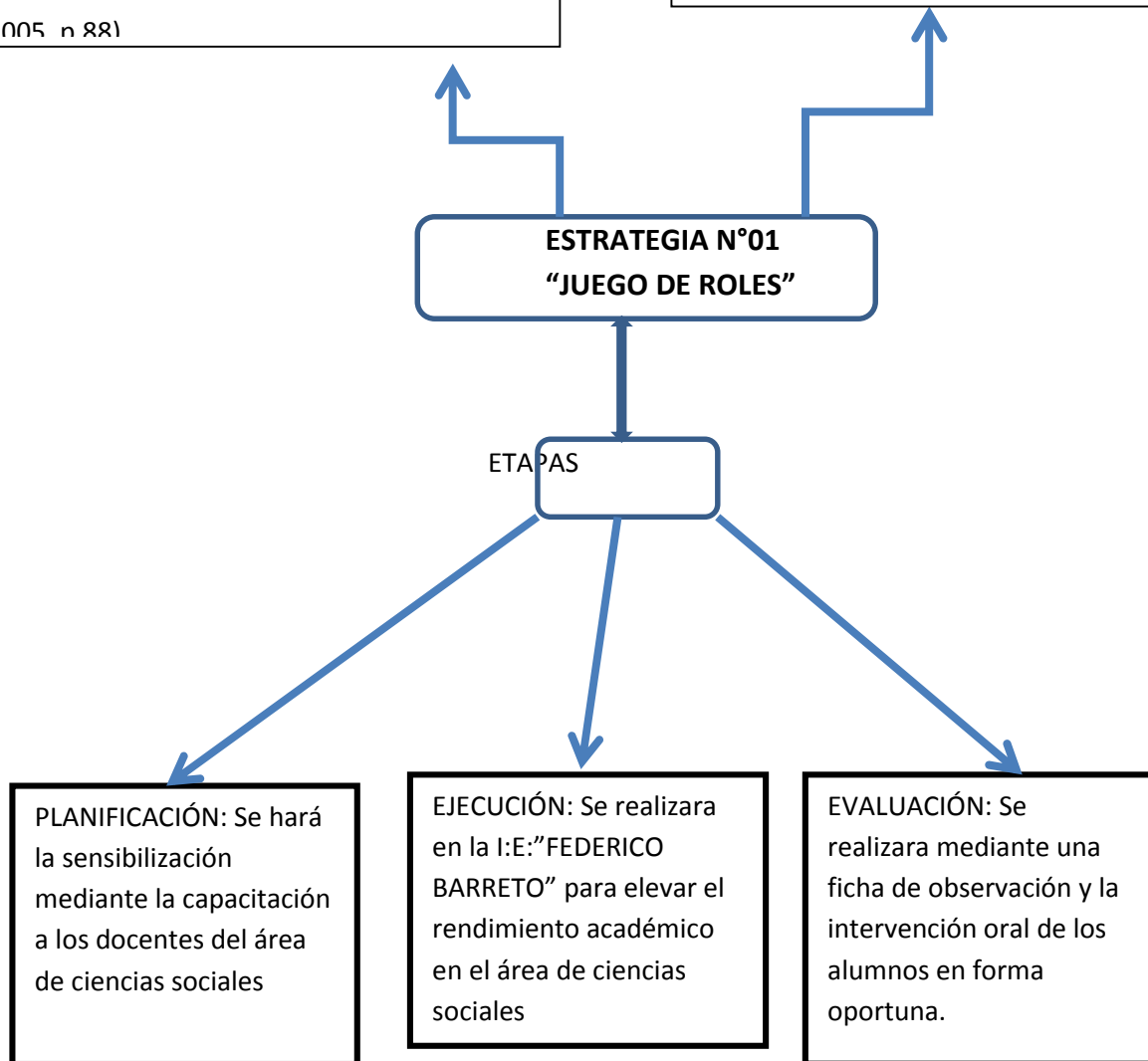


Es una técnica que pretende hacer vivir experimentalmente una situación en la que se podrían encontrar los participantes.

Se trata de vivir solo intelectualmente sino con el sentimiento y con todo el cuerpo.

(Veliz 2005, p. 88)

Fomentar la participación, socialización y disminuir la distracción, mejorar su autoestima y despertar su interés por el área para elevar significativamente el rendimiento académico.



3.3.1. ESTRATEGIA JUEGO DE ROLES.

1. Estrategia “JUEGO DE ROLES”

Mucho se dice acerca del valor pedagógico del juego, pero hasta ahora se ha utilizado poco en el proceso de aprendizaje.

1.1. Definición e importancia.

“El juego de roles es una técnica que pretende hacer vivir experimentalmente una situación simbólica, en la que se podrían encontrar los participantes. Se trata de vivirla no solo intelectualmente sino con el sentimiento y con todo el cuerpo” (Veliz, 2005,p.88)

En el juego de roles el alumno se convierte en otro sin dejar de ser el mismo. Al usar el juego como una estrategia de animación sociocultural también se está promoviendo la socialización de los alumnos .

El juego de roles es inherente a todas las culturas, y en mayor o menor medida, ha estado comprometida con los aprendizajes vivenciales del ser humano. Esta estrategia nos va a brindar la oportunidad de decirse y de decir como su fuera un espejo a lo que se quiere llegar.

El juego de roles es importante porque es muy motivadora para crear un ambiente de participación, diálogo y debate posterior. Permittiéndonos identificar y reflexionar sobre un tema en particular.

Con esta estrategia de juego de roles se va a activar muchas capacidades como ser: La observación, la socialización, la reflexión el análisis etc.

1.2. Diagnóstico y caracterización de necesidades de la población.

En la mayoría de países del mundo, así como en el sistema educativo peruano hoy en día se atraviesa por una crisis de bajo rendimiento, situación que queda evidenciada en los resultados de los exámenes PISA que se toman cada año; vemos como nuestros estudiantes en promedio tienen rendimientos por debajo de la mayoría de los países

latinoamericanos y diferencias abismales respecto de países como Finlandia o Cuba, quienes si han entendido que el desarrollo de un país pasa por mejorar la educación en todo aspecto.

Son varios los países latinoamericanos que son rezagados en materia educativa, en ellos, los padres de familia consientes y con mentalidad progresista, amparados en un poder adquisitivo suficiente, invierten en educación y buscan una mejor oferta educativa para dar mejores oportunidades a sus menores hijos, este aspecto se observa también en nuestra realidad.

Se sabe que el desarrollo de un país tiene fundamento en la educación pero poco o nada se hace, al hablar de Perú vemos que la educación está reformándose son muchos los cambios introducidos y vemos como vienen consolidándose, pero falta mucho por hacer si en verdad se quiere lograr cambios importantes.

1.3. Diagnóstico y caracterización de factores internos y externos.

A pesar que el Ministerio de Educación hace el esfuerzo para que los docentes se capaciten no es suficiente dichas capacitaciones por que los profesores siguen enseñando la historia, geografía y economía en forma memorística y repetitiva, lo cual crea un desinterés por las asignaturas del área de Ciencias Sociales. Por este motivo los profesores deben adoptar una actitud de cambio y aplicar las nuevas técnicas y métodos de enseñanza, para formar educandos críticos, creativos y participativos en la sociedad.

Observamos en la I. E. "FEDERICO BARRETO" del segundo año de secundaria del distrito de pocollay, provincia de Tacna-2014 poco o nada de interés por la asignatura de Ciencias Sociales, así también encontramos timidez para expresar ideas, poco dominio del tema y escaso entusiasmo, baja autoestima, dificultad para concentrarse en

clase, hiperactividad, su motivación es intrínseca, ansiedad para culminar la clase, imperando la desmotivación, lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento.

1.4. Formulación de los objetivos:

Fomentar mediante las estrategias lúdicas “JUEGO DE ROLES” la participación, la socialización, disminuir la distracción, mejorar su autoestima y despertar el interés por el área de ciencias sociales para elevar significativamente el rendimiento académico de los alumnos del segundo año de secundaria de la I.E. “FEDERICO BARRETO”, del distrito de Pocollay, provincia de Tacna – 2014.

2. Fundamentación de la estrategia.

La estrategia lúdica metodológica “JUEGO DE ROLES” va servir como elemento motivador del aprendizaje, desarrollando la sociabilidad, cooperación, responsabilidad, solidaridad y civismo de los alumnos. Así mismo contribuir a la asimilación de conocimientos partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo. Ya que la realidad problemática de la institución educativa es el rendimiento insatisfecho en todas las áreas y uno de los motivos es la utilización deficiente de estrategias de enseñanza-aprendizaje como también la deficiente atención en el aula y principalmente la falta de motivación lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento académico.

3. Metodología para la elaboración e implementación de la estrategia.

Etapas:

- Planificación

La planificación de la estrategia lúdica metodológica “JUEGO DE ROLES” tiene en un primer momento la sensibilización de los alumnos y docentes que se realizara en periodo de un mes con charlas y capacitaciones a los docentes, La motivación es el juego mismo, pues el alumno se inserta rápidamente al juego, siendo el

docente el promotor, creador y propiciador de dichas actividades, teniendo en cuenta los escenarios a utilizar:

Para esta estrategia lúdica metodológica se necesita un amplio espacio teniendo que desplazar las carpetas hacia los costados para que los alumnos puedan desplazarse con facilidad y realizar la actividad con satisfacción.

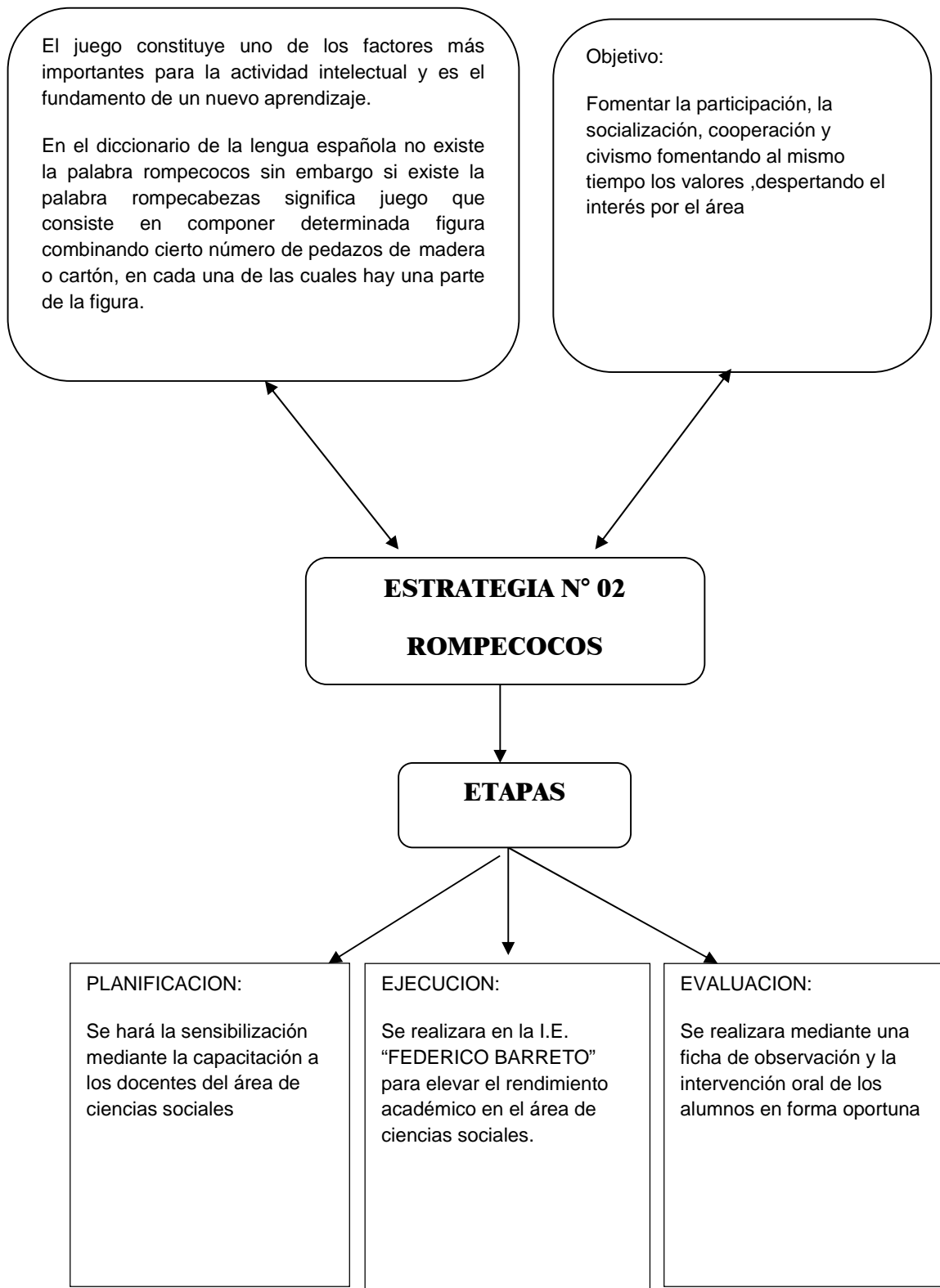
Los grupo implicados para esta actividad van a ser seleccionados por el docente, se seleccionara a dos grupos el primer grupo va realizar la estrategia lúdica “JUEGO DE ROLES” monitoreado por el docente y el otro grupo lo realizara monitoreado por un coordinador que está dentro del grupo pero desde otro punto de vista mientras que el resto del alumnado van a ser de espectadores y críticos tratando de rescatar la información más resaltante para luego analizarlas y reflexionar acerca de los hechos más relevantes.

- Ejecución:

La ejecución de la estrategia lúdica metodológica “JUEGO DE ROLES” se realizara en la I.E “FEDERICO BARRETO” para elevar el rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria, del Distrito de Pocollay, Provincia de Tacna – 2014.

- Evaluación:

Se realizara mediante una ficha de observación y las oportunas intervenciones orales.



3.3.2. ESTRATEGIA ROMPECOCOS.

1. Estrategia “ROMPECOCOS”

El juego constituye una de los factores más importantes para la actividad intelectual y es el fundamento de un nuevo aprendizaje, pero hasta ahora se ha utilizado poco en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.1. Definición e Importancia.

En el diccionario de la lengua española no existe la palabra ROMPECOCOS sin embargo si existe la palabra rompecabezas que significa juego que consiste en componer determinada figura combinando cierto número de pedazos de madera o cartón, en cada uno de los cuales hay una parte de la figura.

Otra definición es problema o acertijo de difícil solución.

Al igual que el rompecabezas, el rompecocos va traer consigo problemas de difícil solución que va a desarrollar en el alumno la capacidad de analizar, seleccionar, reflexionar y organizar.

La estrategia lúdica metodológica “ROMPECOCOS” es importante porque capta la atención de los alumnos permitiendo identificar y reflexionar sobre hechos históricos, creando un ambiente de dialogo y participación constante de los alumnos contribuyendo a la asimilación de los conocimientos teóricos partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.

Con esta estrategia se va activar muchas capacidades como ser: La observacion, la socializacion, la reflexion y el analisis etc.

1.2. Diagnostico y caracterizacion de necesidades de la poblacion.

Tacna es una región que está en crecimiento constante, cada vez es mayor el número de estudiantes es así como en el distrito de Pocollay, provincia de Tacna y su grupo de estudiantes se tiene, lo necesario y planteado por la autoridades educativas regionales y nacionales por tanto se busca mejorar en cuanto a calidad de la educación y para ello se debe

conocer las debilidades que se tienen e implementar estrategias que permitan cambiar esa realidad.

En la I. E. “FEDERICO BARRETO” del segundo año de secundaria se ha detectado que los estudiantes no demuestran interés por la asignatura de Ciencias Sociales, así también encontramos timidez para expresar ideas, poco dominio del tema y escaso entusiasmo, baja autoestima, dificultad para concentrarse en clase, hiperactividad, su motivación es intrínseca, ansiedad para culminar la clase, imperando la desmotivación, lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento.

Pero aclaremos que también observamos que no es falta de capacidades. Creemos que al implementar estrategias diferentes de enseñanza esta situación puede revertirse y se puede mejorar su rendimiento, por ello es muy necesario analizar qué tipo de estrategia es necesaria de aplicar en esta institución y que pueda al final ser replicada en otras, porque sabemos que atraviesan por situaciones similares.

1.3. Diagnóstico y caracterización de factores internos y externos.

El Ministerio de Educación hace el esfuerzo para que los docentes se capaciten pero eso no es suficiente porque los profesores siguen enseñando la historia, geografía y economía en forma memorística y repetitiva, lo cual crea un desinterés por las asignaturas del área de Ciencias Sociales. Por este motivo los profesores deben adoptar una actitud de cambio y aplicar las nuevas técnicas y métodos de enseñanza, para formar educandos críticos, creativos y participativos en la sociedad.

En la I. E. “FEDERICO BARRETO” del segundo año de secundaria del distrito de pocollay, provincia de Tachá-2014 los alumnos no muestran interés por la asignatura de Ciencias Sociales, por que encontramos alumnos temidos para expresar ideas, escaso entusiasmo y baja autoestima, con mucha dificultad para concentrarse en clase y ansiedad para culminar la clase, imperando la desmotivación, lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento.

1.4. Formulación de los objetivos:

Fomentar mediante las estrategias lúdicas “ROMPECOCOS” la participación, la socialización, cooperación y civismo fomentando al mismo tiempo los valores y despertar el interés por el área de ciencias sociales para elevar significativamente el rendimiento académico de los alumnos del segundo año de secundaria de la I.E. “FEDERICO BARRETO”, del distrito de Pocollay, provincia de Tacna – 2014.

2. Fundamentación de la estrategia.

La estrategia lúdica metodológica “ROMPECOCOS” va servir como elemento motivador del aprendizaje, desarrollando la sociabilidad, cooperación, responsabilidad, solidaridad y civismo de los alumnos. Así mismo contribuir a la asimilación de conocimientos partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo. Ya que la realidad problemática de la institución educativa es el rendimiento insatisfecho en todas las áreas y uno de los motivos es la utilización deficiente de estrategias de enseñanza-aprendizaje como también la deficiente atención en el aula y principalmente la falta de motivación lo que al final se transfigura en un bajo rendimiento académico.

3. Metodología para la elaboración e implementación de la estrategia.

Etapas:

Planificación

La planificación de la estrategia lúdica metodológica “ROMPECOCOS” tiene en un primer momento la sensibilización de los alumnos y docentes que se realizara en periodo de un mes con charlas y capacitaciones a los docentes, La motivación es el juego mismo, pues el alumno se inserta rápidamente al juego, siendo el docente el promotor, creador y propiciador de dichas actividades, teniendo en cuenta los escenarios a utilizar:

Para esta estrategia lúdica metodológica se necesita un amplio espacio teniendo que desplazar las carpetas hacia los costados formando dos

grupos para que los alumnos puedan organizarse facilidad y realizar la actividad con satisfacción.

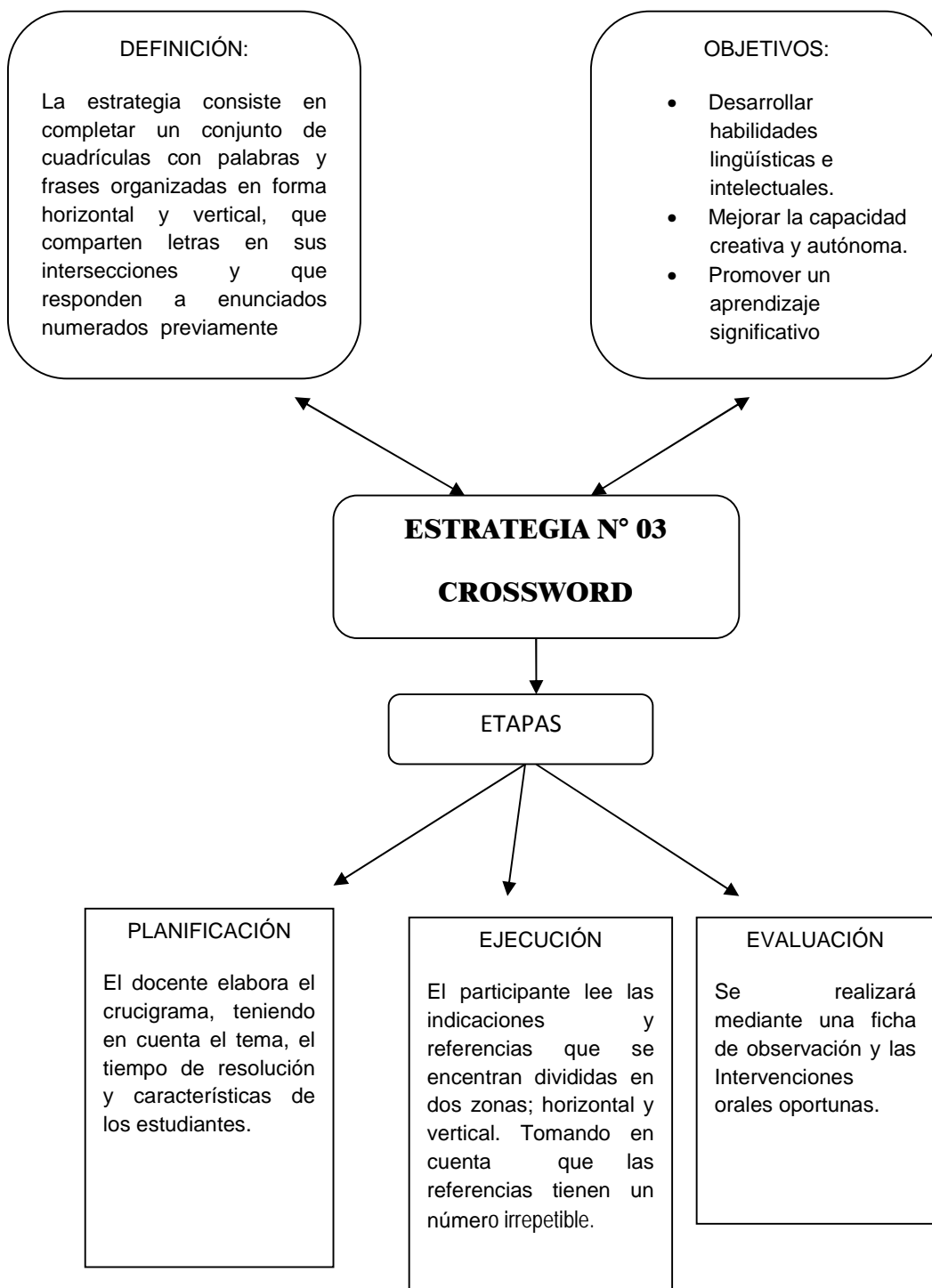
Los grupo implicados para esta actividad van a ser seleccionados por el docente, se seleccionara a dos grupos que serán dirigidos por un coordinador a los cuales se les entregaran diversas tarjetas con distintas ideas los cuales tendrán que ordenarlas según correspondan el grupo que va realizar la estrategia lúdica “ROMPECOCOS” en menos tiempo será el ganador hay que resalta que el docente estará monitoreando la actividad en todo momento dentro mientras que el resto del alumnado van a ser de espectadores y críticos tratando de rescatar la información más resaltante para luego analizarlas y reflexionar acerca de los hechos más relevantes.

Ejecución:

La ejecución de la estrategia lúdica metodológica “ROMPECOCOS” se realizara en la I.E “FEDERICO BARRETO” para elevar el rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria, del Distrito de Pocollay, Provincia de Tacna – 2014.

Evaluación:

Se realizara mediante una ficha de observación y la oportuna intervención oral de los estudiantes.



3.3.3. ESTRATEGIA COSSWORD.

1. Estrategia “CROSSWORD”

La educación propende por un desarrollo integral del ser humano, mediante la integración conjunta de actividades lúdicas pedagógicas que fortalezcan el aprendizaje, las relaciones del estudiante con su contexto y la resolución de problemas cotidianos.

1.1. Definición e Importancia.

El crucigrama empezó como un pasatiempo en diciembre de 1913 cuando apareció en el suplemento dominical del New York World (Estados Unidos de América). El primer libro de crucigramas fue recopilado por los editores del suplemento y publicado en 1924. Con el tiempo fue adquiriendo características que le permitieron ser clasificado no sólo como entretenimiento, sino como herramienta didáctica que desarrolla habilidades que mejoran la capacidad de comprensión de las personas que acostumbran resolverlos; por ende este elemento lúdico comenzó a ser usado con fines educativos y pasó a formar parte de una gama extensa de materiales didácticos y de apoyo en los procesos pedagógicos. De acuerdo con Lomas (1999), el material didáctico, incluidos los crucigramas, no son sólo una ayuda orientada a facilitar la intervención pedagógica del profesorado en las aulas y el aprendizaje del alumnado, son también la expresión de una determinada concepción de la enseñanza y del aprendizaje. Señala también que los crucigramas influyen en el desarrollo cognitivo y social, así como en las habilidades académicas, pues mejoran la atención y concentración, y promueven la búsqueda intensa de estrategias para la solución de problemas, poniendo a trabajar la mente y produciendo un desarrollo de la inteligencia.

De acuerdo con Cedeño (1995) y Bello (1995) los objetivos de la introducción de los crucigramas en los procesos pedagógicos en nivel superior son:

- Garantizar al estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones profesionales.
- Aumentar el interés profesional de los estudiantes y su motivación por las asignaturas técnicas.
- Comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permitir solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollar habilidades generalizadas y capacidades profesionales en el orden práctico.

1.2. Diagnostico y caracterizacion de necesidades de la poblacion.

A través de las observaciones del quehacer pedagógico en el Segundo grado de Educación Secundaria de la I.E. Federico Barreto de Tacna, se pudo realizar un diagnóstico sobre el área de Ciencias Sociales y los estudiantes que ha incluido los conocimientos previos, metodologías utilizadas y resultados obtenidos hasta el momento. Es así como nosotros hemos identificado irregularidades en las habilidades comunicativas y su incidencia en el desempeño académico en el área de ciencias sociales, así como en las dimensiones de su ser como individuo inserto en una comunidad que recibe influencias de su entorno como la timidez para participar en actividades de lectura en el área; se inhiben de hacerlo por temor a ser criticados por sus compañeros. Por tanto Considerando las experiencias negativas con la asignatura de ciencias sociales es que pretendemos brindar otra perspectiva de la asignatura a los alumnos de la I.E. antes mencionada.

1.3. Diagnóstico y caracterización de factores internos y externos.

Entre los muchos temas de interés, la investigación pedagógica, crea la expectativa de conocer cómo va evolucionando el desarrollo de las habilidades de los alumnos en las diferentes asignaturas, de acuerdo con la etapa en que se encuentre, para aplicar debidamente la estimulación y motivación requeridas en cada circunstancia de la vida del educando, resaltando la importancia que esta área merece. En la Institución Educativa “FEDERICO BARRETO” del segundo año de secundaria del distrito de Pocollay, provincia de Tacna-2014 aunque en diversas ocasiones se han presentado casos de estudiantes que revelan una escaso nivel de interés hacia el curso de Ciencias Sociales, acorde a su edad cronológica, ha sido poca la importancia que se le ha prestado a la situación, dejando trascender aspectos negativos que entorpecen el desarrollo de una etapa tan importante en el proceso de evolución de las habilidades que desarrollarán. Por tanto la problemática del aula se reflejará en el nivel de rendimiento académico de los alumnos de la I.E.

1.4. Formulación de los objetivos:

Fomentar mediante la estrategia lúdica “CROSSWORD” la capacidad de síntesis, la participación, mejorar la retención de la información y la atención de los alumnos, dinamizar el proceso de aprendizaje, elevar su nivel de atención hacia el área de ciencias sociales para elevar significativamente el rendimiento académico de los alumnos del segundo año de secundaria de la I.E. “FEDERICO BARRETO “, del distrito de Pocollay, provincia de Tacna – 2014.

2. Fundamentación de la estrategia.

La estrategia lúdica metodológica “CROSSWORD” será útil como parte importante de la motivación en el proceso de aprendizaje desarrollando la interacción con sus pares, participación activa, respeto y cooperación con sus compañeros de aula. Por otra parte facilitará que los alumnos logren aprendizajes significativos a través de actividades lúdicas como

crossword que fortalezcan el proceso de aprendizaje en el área antes mencionada. Por lo tanto se podría afirmar que muy pocos alumnos estarían con calificaciones desaprobatorias en el área de ciencias sociales.

3. Metodología para la elaboración e implementación de la estrategia.

Etapas:

Planificación

La planificación de la estrategia lúdica metodológica “CROSSWORD”

Como primer paso está el proceso de concientización en el aula para la actividad que se desarrollará en el desarrollo del área, la implementación del crucigrama en el proceso de enseñanza-aprendizaje retoma el concepto conocido como “tecnología educativa” definido como “el conjunto de procedimientos o métodos, técnicas, instrumentos y medios, derivados del conocimiento científico, organizados sistemáticamente en un proceso, para el logro de objetivos educativos”. “La tecnología educativa, concebida de esta forma, es un elemento valioso para el maestro en sus funciones específicas de planeación, conducción y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Precisamente para “el caso particular de un docente del área de ciencias sociales del nivel secundario, quien, es un buen especialista en el campo disciplinario que enseña, y además ha tenido una preparación didáctico-pedagógica igualmente sólida.

La planificación de la estrategia lúdica metodológica “CROSSWORD”

Como primer paso esté el proceso de concientización en el aula para la actividad que se desarrollará en el desarrollo del área, la implementación del crucigrama en el proceso de enseñanza-aprendizaje retoma el concepto conocido como “tecnología educativa” definido como “el conjunto de procedimientos o métodos, técnicas, instrumentos y medios, derivados del conocimiento científico, organizados sistemáticamente en un proceso, para el logro de objetivos

educativos”. “La tecnología educativa, concebida de esta forma, es un elemento valioso para el maestro en sus funciones específicas de planeación, conducción y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje”.

Precisamente para “el caso particular de un docente del área de ciencias sociales del nivel secundario, quien, es un buen especialista en el campo disciplinario que enseña, y además ha tenido una preparación didáctico-pedagógica igualmente sólida.

|Se lee atentamente una lectura determinada, de la cual se extraen enunciados incompletos.

Los enunciados se escriben especificando la posición de las respuestas, ya sean en columnas (vertical) o en filas (horizontal)

Se elabora la cuadrícula del esquema, haciendo coincidir las respuestas verticales y/o horizontales (sólo las que puedan coincidir).

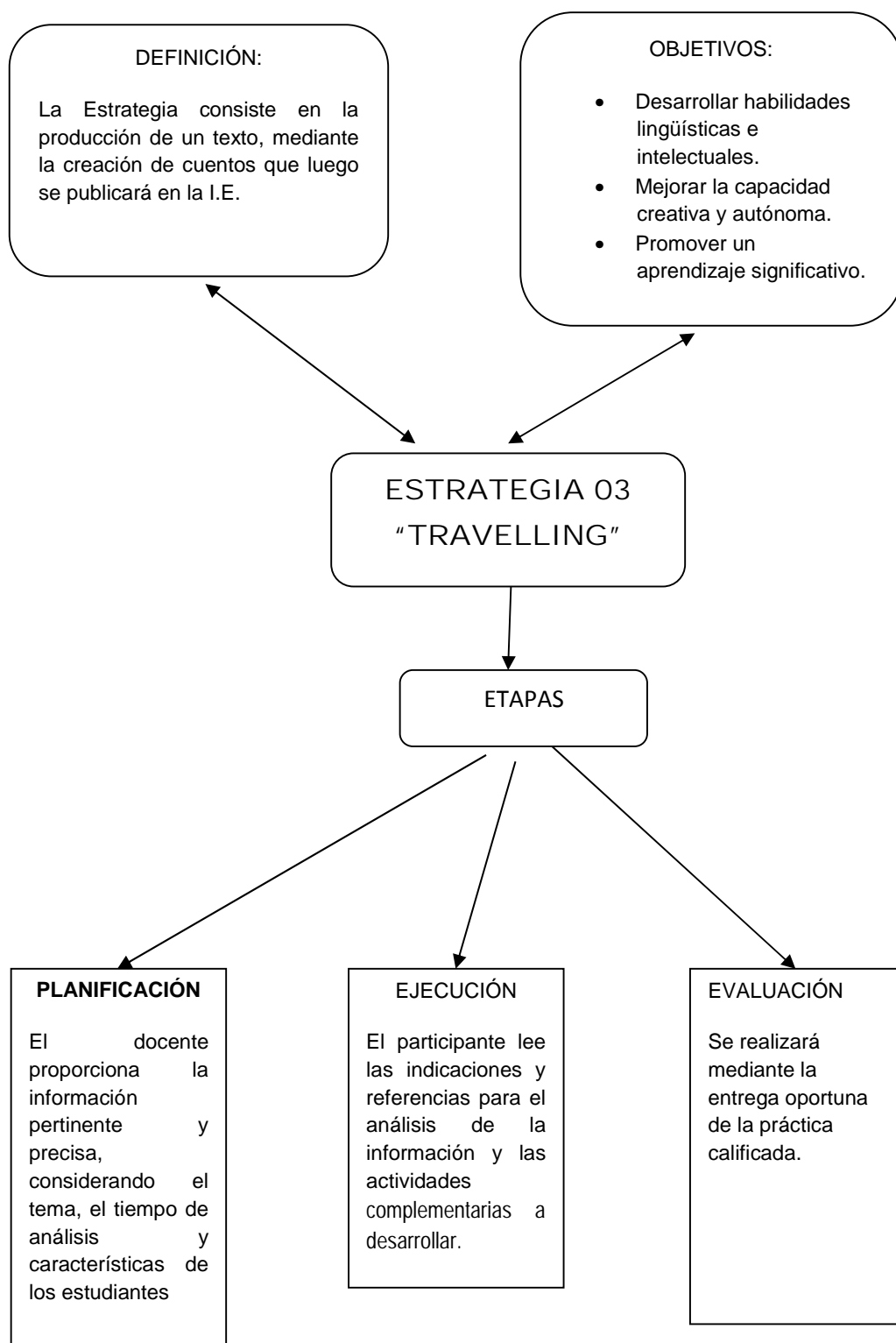
Debe haber la cantidad necesaria de letras al igual que la cantidad de cuadros, según las respuestas.

Ejecución:

La ejecución de la estrategia lúdica metodológica “CROSSWORD” se llevará a cabo en la I.E “FEDERICO BARRETO” para elevar el rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria, del Distrito de Pocollay, Provincia de Tacna.

Evaluación:

Se realizará mediante una práctica calificada. Anexo (08):



3.3.4. ESTRATEGIA TRAVELLING.

Estrategia “TRAVELLING”

Uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de comunicación lo constituye la lengua oral y escrita; mediante ésta, los individuos adquieren conocimientos en la integración y reciprocidad con los otros. La escuela desempeña el rol de facilitador de espacios de comprensión de los mundos a través de la palabra escrita, por medio del cual el alumno adquiere la habilidad de expresarse, regido por metas, al tiempo que se retroalimenta durante el proceso de escritura.

1.1. Definición e Importancia.

Trabajar el organizador de producción de textos con los/las estudiantes es importante porque les permite desarrollar su creatividad, sus habilidades lingüísticas e intelectuales, al comunicar de manera coherente sus ideas, experiencias y sentimientos. El estudiante produce sus textos en situaciones espontáneas a lo largo de la formación escolar, sus producciones son más significativas cuando están relacionadas con sus necesidades y deseos. Los docentes debemos fomentar la producción de textos mediante la creación de cuentos, poesías, acrósticos, adivinanzas, rimas, noticias, informes, monografías, etc. difundiéndolas a través del periódico mural, de la escuela, revistas, etc.

Pérez (2005), su estudio tuvo como principales objetivos elevar y mejorar el nivel de lectura y escritura, desarrollar la capacidad creativa y autónoma del niño para la producción de textos mediante estrategias necesarias; así como, fortalecer su capacidad cognitiva y afectiva en la comprensión de textos. También tuvo como propósito básico proponer estrategias adecuadas para la creación y comprensión de textos al establecer relación entre las variables de estudio. Para ello utilizó, además de la información recogida en la aplicación de los talleres, la

información del cuaderno de campo. Cortez, (2005), el estudio tenía como principales objetivos establecer una estrategia de producción de textos auto instructivos para mejorar la calidad de la educación a distancia que la UNE desarrolla en los estudiantes. También tuvo como propósito básico, el establecer correlaciones entre estas variables. Para ello se utilizó la información recogida en el cuaderno de campo. Entre los principales resultados del estudio se encontró que el proceso de producción de textos auto instructivos responde necesariamente a una estrategia específica que le facilita la formulación del material impreso para la educación, asimismo propone una estrategia de producción de textos auto instructivos para el sistema de la educación a distancia que organizan las instituciones de educación superior tanto para proporcionar información así como para calificar en ciertas áreas estratégicas y de esa manera lograr sus fines y propósitos pre establecidos en sus planes de desarrollo institucional.

1.2. Diagnostico y caracterizacion de necesidades de la poblacion.

A través de las observaciones del quehacer pedagógico en el Segundo grado de Educación Secundaria de la I.E. Federico Barreto de Tacna, se pudo realizar un diagnóstico sobre el área de Ciencias Sociales, pudiendo afirmar que se requiere fomentar hábitos de trabajo colectivo, practicar la voluntad por el esfuerzo y la disciplina

Por otro lado, promover producción de texto utilizando la lengua escrita es una modalidad de comunicación de marcada relevancia en el seno de nuestra cultura, aunque sólo sea una forma más entre otras posibles realizaciones del sistema de lengua; el proceso de comprensión aquí juega un papel importante dentro del proceso de aprendizaje de la lengua escrita en lo referente a los procedimientos y actividades para el desarrollo de las estructuras cognitivas, es de reconocer que vivimos en un mundo que utiliza primordialmente la escritura como medio de transmisión de conocimientos y valores.

En el proceso de aprendizaje de la escritura y la lectura destacan la importancia de estas habilidades en el seguimiento de la actividad curricular. Asimismo, los alumnos tendrán la posibilidad de crear sus textos propios a partir de información proporcionada por el docente en el proceso de enseñanza del área de Ciencias Sociales.

1.3. Diagnóstico y caracterización de factores internos y externos.

El proceso de producción de textos en el área de ciencias sociales tendrá un rol importante en la manifestación verbal completa que se produce con una intención comunicativa. Desde esta perspectiva tenemos: Las conversaciones formales o informales, las redacciones de diversa índole y finalidad, los poemas, las noticias, un informe. Etc.

La lectura y la escritura son actividades interdependientes, prácticas complementarias y recíprocas, escribir es ejercitar con especial rigor y esmero el arte de la lectura.

Para escribir es necesario haber leído antes en una proporción mayor, haber interpretado los textos y encontrado en éstos los argumentos suficientes para ser tenidos en cuenta en el momento de iniciar el proceso de escritura.

Los textos son leídos e interpretados dependiendo de la disposición anímica, la edad, las áreas de interés, las experiencias de vida y las lecturas anteriores.

La escritura proporciona libertad, quien escribe debe ser libre de expresar lo que quiere, piensa, siente o necesita. La escritura debe ser un acto de fe y libertad.

Podemos observar en la I. E. "FEDERICO BARRETO" del segundo año de secundaria del distrito de Pocollay, provincia de Tacna-2014, un escaso interés por el área de Ciencias Sociales, del mismo modo percibimos escasa fluidez al leer ya que no tienen en cuenta los signos de puntuación y persisten falencias varias. Dificultad para sostener un

diálogo con la profesora de grupo u otro miembro del plantel: Algunos estudiantes se muestran reacios a conversar de manera normal y natural; por lo general, se aíslan o sí están en grupo, se muestran poco comunicativos limitándose a contestar con monosílabos o con movimientos de cabeza o de las manos, o simplemente no responden. Falta de cohesión y coherencia en los escritos, vocabulario pobre, reiteraciones, deficiente producción textual y por ende se refleja en un bajo nivel de rendimiento académico.

1.4. Formulación de los objetivos:

Promover mediante las estrategias lúdicas “TRAVELLING” desarrollar procesos integradores de autoaprendizaje en ambientes lúdicos como facilitadores del desarrollo lector escritor y de las habilidades comunicativas. Contextualizar los procesos de lectoescritura para generar aprendizajes significativos, también llamar la atención del alumno hacia el área de ciencias sociales para mejorar el rendimiento académico de los alumnos del segundo año de secundaria de la I.E. “FEDERICO BARRETO”, del distrito de Pocollay, provincia de Tacna – 2014.

2. Fundamentación de la estrategia.

La estrategia lúdica metodológica “TRAVELLING”, servirá como el desarrollo y puntualización de las habilidades comunicativas tales como: Hablar, escuchar, escribir y comprender. Permite formar estudiantes para leer y escribir coherentemente y con un alto nivel de comprensión sin omitir reglas básicas para que se complemente lo oral con lo escrito con cohesión y bien escrito. De lo anterior cabe decir que el docente es un componente fundamental en el proceso de Formación de cualquier sistema educativo, por cuanto se convierte en un facilitador de aprendizaje en la medida que muestre caminos a seguir en la construcción de unos saberes.

El docente es un orientador de conocimientos; es la persona que posee un nivel de formación para viabilizar los saberes en sus discentes; es quien guía y da orientación hacia donde seguir para evitar tropiezos y seguir caminos sin sentido. Es aquel quien en algún momento del proceso transmite un saber para estructurar conceptos nuevos; es también quien tiene como tarea mediar cuando surgen conflictos ya sea conceptuales o personales para encausarlos hacia la forma correcta de alcanzar el proceso de aprendizaje.

El papel del docente del área de Lengua Castellana es fundamental, en primer lugar, es un docente que debe poseer una formación óptima sin el mínimo de errores que más adelante puede repercutir en el aprendizaje de los estudiantes, se aplica el dicho “ El estudiante es el reflejo de su maestro “, claro, es evidente como dice el pedagogo David Ausubel el aprendizaje es significativo cuando se permite al individuo vivir a partir de su propia experiencia su propio aprendizaje. Se nota en un aula de clases como el estudiante da aplicabilidad a un concepto o parte de una previa socialización de experiencias orientadas o dirigidas por su maestro o docente.

3.- Metodología para la elaboración e implementación de la estrategia.

Etapas:

Planificación

La planificación de la estrategia lúdica metodológica

“TRAVELLING” En un primer momento, **el alumno** reconoce la tradición oral como fuente de la conformación oral y desarrollo de la literatura. También las características de los distintos tipos de texto que leo. Asimismo Propondrá hipótesis de interpretación para cada uno de los tipos de textos que he leído. Finalmente el alumno establecerá las relaciones entre los textos provenientes de la tradición oral tales como coplas, leyendas, relatos mitológicos, canciones, proverbios, refranes, parábolas entre otros.

Para la presente estrategia lúdica metodológica se necesita un papelote, para que los alumnos puedan escribir un texto narrativo con un tema específico y una conclusión, luego se expondrá en clase. Si se desea puede trabajarse en grupo de 3 integrantes como máximo. Los grupos implicados para esta actividad van a ser seleccionados por el docente, cuando se realice la estrategia lúdica “TRAVELLING” acompañado por el docente y para la exposición, el resto del alumnado serán espectadores y críticos.

Ejecución:

La ejecución de la estrategia lúdica metodológica “TRAVELLING” se realizará en la I.E “FEDERICO BARRETO” para elevar el rendimiento académico en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria, del Distrito de Pocollay, Provincia de Tacna – 2014.

Evaluación:

Se realizará mediante una ficha de observación Anexo (09) y las intervenciones orales oportunas.

CONCLUSIONES

- Las estrategias utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje muestran deficiencias las que influyen en el bajo rendimiento escolar. Los estudiantes se sienten desmotivados para realizar sus aprendizajes.
- Las teorías utilizadas para la fundamentación de la propuesta (teoría socio cultural de Vygotsky, de Froebel y de la modificabilidad cognitiva estructural) han resultado favorables y también se han utilizado para estudiar las estrategias que han venido utilizando los docentes en la Institución Educativa.
- Los resultados de la investigación indica que lo lúdico dio a los estudiantes a elegir y decidir libremente, con la finalidad de potenciar sus habilidades y construir sus conocimientos, lo cual permitió la mejora del rendimiento académico de los estudiantes en el área de Ciencias Sociales del segundo año de secundaria de la I.E." FEDERICO BARRETO" del distrito de Pocollay, provincia de Tacna- 2014.
- Las estrategias Lúdicas metodológicas tales como: Juego de Roles, Rompecocos, Crossword, Travelling, ayudan significativamente en el proceso de Enseñanza aprendizaje, propiciando una verdadera participación de los estudiantes, cuando desarrollan trabajos cooperativos mejorando altamente su nivel de análisis, creatividad, síntesis y organización de la información.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes del área de Ciencias Sociales de la I.E." FEDERICO BARRETO" del distrito de Pocollay, provincia de Tacna, reflexionar sobre la práctica docente, tomando en consideración el uso de la estrategias lúdicas metodológicas para elevar el rendimiento escolar de sus estudiantes.
- Se debe considerar el bajo rendimiento para promover investigaciones que indaguen acerca de las estrategias lúdicas metodológicas que ayuden a elevar el rendimiento académico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ADEMAR, Noriega (2006) "psicología del Niño: Problemas y Soluciones". Editorial. Mirbet. Lima.
2. ALAVA ZAMBRANO, Erion (2007) "Método Lúdico-Grafico de las habilidades del pensamiento lógico".
3. ALMEYDA S. Orlando (2001) "Nuevo Enfoque Pedagógico para la educación Secundaria". Editorial. Adul. Lima.
4. ALVARO PAGE, M. (1990) Hacia un modelo causal de rendimiento. Madrid: CIDE
5. AVILA ACOSTA, Roberto. (2000) Diccionario de terminología e indicadores Socio Educativos. Editorial Mantaro. Lima.
6. BELTRAN, J. Y GENOVARD, C (1996) Psicología de la Instrucción I. Variables y Procesos Básicos. Madrid.
7. BENITES, JIMENEZ Y OSIKA, (2000) "Las asignaturas pendientes y el rendimiento académico".
8. BERNARDO CARRACO, José (2007) "Estrategias de Aprendizaje". Editorial. Grafica Rogar. Madrid.
9. BUENO, J. A. Y Castanedo, C. (1998) Psicología de la Educación aplicada. Madrid: CCS.
10. CALERO PEREZ, Mavilo "Hacia la Excelencia en Educación". Editorial. San Marcos. Lima.
11. CALERO PEREZ, Mavilo. (1998) "Educar Jugando". Editorial. San Marcos. Lima.

12. COMINETI Y RUIZ, (1997) "Algunos factores del rendimiento las expectativas y el género".
13. DELGADO KENNET, "Evaluación y Calidad de la Educación ". Editorial. Logo. Lima.
14. DIAZ HEREDIA, José (1999) "Hacia un Nuevo Paradigma Pedagógico". Editorial. San Marcos. Lima.
15. FROEBEL, Federico "Jardines de la infancia" educación pre-escolar.
16. GALVEZ VASQUEZ, José (2001) "Métodos y Técnicas de Aprendizaje". Editorial. Grafica norte. Lima.
17. HERNANDEZ SAMPIER.R, FERNANDEZ COLLADO. C.BAPTISTA LUCIO, P. (1998) Metodología d la Investigación", Editorial Mac Graww hill, México, segunda Edición.
18. HERNÁNDEZ, P. (1991) Psicología de la educación. México: Trillas.
19. IMBERNON, Francisco (1998): La formación del Profesorado, Barcelona. Editorial Laia.
20. JIMENEZ, Mario (2000) "Competencia social: intervención preventiva en la escuela infancia y sociedad".
21. JORGE PORTILLA, Irene (2007) "Método Ludico en el proceso enseñanza aprendizaje" de la región Valdivia de Chile.
22. LAURILLARD, Diana. (2012). Teaching as a design science. Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology.
23. LÓPEZ MACHÍN, Ramón, (2000) "Alumnos con Necesidades Educativas Especiales: fundamento y actualidad"/ Ramón López Machín.-- La Habana.

24. MARTINEZ GONZALES, Lourdes del Carmen (2008) "Lúdica como estrategia didáctica".
25. MATOS, José "El paradigma Socio-Cultural de Vygotsky y su aplicación en la educación". Universidad Nacional de Costa Rica 1995.
26. MUÑOZ LOLI, Jorge (2003) Nuevos Rumbos de la Pedagogía. Editorial San Marcos. Lima.
27. OECD/UNESCO (2001): Docentes para la escuela de mañana, Francia. Ediciones OECD.
28. REUVEN, Feruenstein (1979)"La modificabilidad estructural cognitiva".
29. RYCHEN, D.S. (2002): "Key Competencies for the Knowledge Society",
30. <http://www.oecd/DeSeCo/Rychen>.
31. SALAZAR, Diana (2002). *Interdisciplinariedad como tendencia en la enseñanza de la ciencia*.
32. SITO JUSTINIANO, Luz Marina. (20009 Estrategias de Metodología Activa. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. La Cantuta. Lima.
33. SOPENA EDITORES. (1982) Enciclopedia Concisa Sopena. Editorial Ramon Sopena. Barcelona. España.
34. TASAYCO GONZÁLES, Carlos y otros Diccionario & Vocabulario Pedagógico. Colección Pedagogía 46 (2005) Contemporánea.
35. VALLADARES RODRIGUEZ, Otto (2000) Comunicación Integral. Editorial. Mantaro. Lima.

36. VELIZ MUÑOZ, Francisco. (2005) "Estrategias Didácticas".
Editorial.MV FENIX. Lima.

ANEXOS

ENCUESTA

OBJETIVO: Determinar la importancia del uso de estrategias lúdicas metodológicas en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. "FEDERICO BARRETO", del distrito de Pocollay, provincia de Tacna – 2014.

Grado Sección

Instrucciones: Marca con un X la respuesta que creas conveniente.

1.-Encuentras aburridas las horas de clase del área de Ciencias Sociales?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

2.- Te agrada participar en la clase del área de Ciencias Sociales?

- a) Siempre
- b) A veces
- c) Nunca

3.- Te gustaría aprender la clase con estrategias lúdicas metodológicas?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

4.- Alguna vez has tenido clases con dinámicas de juego?

- a) Si
- b) No

5.- Crees que las estrategias lúdicas metodológicas aumentaría tu interés por el área de Ciencias Sociales?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

6.- Te sentirías motivado participando en una clase a base de juegos?

- a) Si

- b) No
- c) Talvez

7.-Crees que mejoraría tu rendimiento si tus clases fueran más divertidas?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

8.- Te gustaría que tu profesor desarrolle las clases con dinamismo y creatividad?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

9.- Crees que son importantes los juegos para conocer y fomentar las tradiciones, costumbres y valores históricos?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

10.- Los materiales que usa tu profesor en el área de Ciencias Sociales, despierta tu interés?

- a) Si
- b) No
- c) Talvez

SESION DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVO

NOMBRE DE LA SESION: La invasión del Tahuantinsuyo

AREA: Historia, Geografía y Economía NIVEL:
Secundario

GRADO : Segundo

DURACION : 3 horas pedagógicas

TEMA TRASVERSAL: Educación para la convivencia, la

Paz y la ciudadanía

VALOR : Responsabilidad-Respeto APRENDIZAJE

ESPERADO: Identifica y Analiza los

Principales acontecimientos

II. SECUENCIA DIDACTICA

ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSO DIDACTICO	TIEMPO (minutos)
<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la clase haciendo una recapitulación del tema anterior relacionado con el tema a tratar. 	Pizarra	10
<ul style="list-style-type: none"> La motivación se hará con la presentación de un video acerca del imperio de los incas. 	Cañón multimedia Pizarra	10
<ul style="list-style-type: none"> Luego los alumnos manifiestan sus opiniones mediante una lluvia de ideas. 		10
<ul style="list-style-type: none"> Posteriormente se crea el conflicto cognitivo mediante la pregunta ¿Qué 	Plumón	

III. EVALUACIÓN

CRITERIO	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Manejo de información	Identifica y analiza los principales acontecimientos de la invasión del Tahuantinsuyo.	Registro auxiliar de notas.
ACTITUDES	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Responsabilidad	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación de trabajos en forma oportuna. • Valora los aprendizajes desarrollados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación. • Registro auxiliar de notas.

FICHA DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: Determinar el escaso uso de estrategias metodológicas en el en el área de ciencias sociales de los estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. "FEDERICO BARRETO", del distrito de Pocollay, provincia de Tacna - 2014.

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
Motiva a los estudiantes en el desarrollo de sus clases			
Fomenta el uso de dinámicas de juego en el área de Ciencias Sociales.			
Desarrolla sus clases Basados en la Educación Tradicional.			
Desarrolla su clase con materiales adecuados y pertinentes			
Promueve la participación de los estudiantes en el desarrollo de sus clases del área de Ciencias Sociales.			

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**INSTRUMENTO: FICHA DE OBSERVACIÓN**

Indicadores	Organiza adecuadamente la información	Muestra su trabajo con naturalidad y creatividad	Presenta los conocimientos previos con relación al tema	Destaca las ideas principales
Escala valorativa				
Nombres y Apellidos	5	5	5	5

TEMA: EL RESCATE DE ATAHUALPA

OBJETIVOS:

- Analizar los principales acontecimientos de la época
- Interpretar los acontecimientos seleccionando la información adecuada
- Reflexionar acerca de los acontecimientos importantes de la época

ORGANIZACIÓN:

Se organizaran los alumnos es grupos de 5 cada grupo con un coordinador.

Luego harán la representación de los acontecimientos desde distinto puntos de vista para lo cual usaran la creatividad el análisis y la reflexión acerca del tema.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Análisis
- Síntesis
- Creatividad

PROCEDIMIENTO:

Se selecciona las ideas más importantes del tema .

Dramatizar las ideas, estableciendo relaciones adecuadas entre los hechos.

EVALUACIÓN: Se realizara mediante una ficha de observación (anexo 03) ; y la intervención oral oportuna de los estudiantes.

TEMA: EL GOBIERNO DE ALAN GARCÍA

OBJETIVOS:

- Analizar los principales acontecimientos de su gobierno.
- Seleccionar de las tarjetas los acontecimientos más relevantes que se dieron en su gobierno.
- Reflexionar acerca de los acontecimientos importantes de su gobierno

ORGANIZACIÓN:

Se organizaran los alumnos en grupos de 8 cada grupo con un coordinador a los cuales se les entregara diversas tarjetas con distintas ideas los cuales tendrán que ordenarlas según corresponda.

CAPACIDADES QUE DESARROLLA:

- Análisis
- Síntesis
- Creatividad

PROCEDIMIENTO:

Se selecciona las ideas más importantes del tema.

Posteriormente se plasma en tarjetas para que los alumnos puedan seleccionarlos y organizarlos, estableciendo relaciones adecuadas entre los hechos.

EVALUACIÓN: Se realizara mediante una ficha de observación (anexo 03); y la intervención oral oportuna de los estudiantes.



Estudiantes del segundo año de secundaria haciendo uso de la estrategia lúdica metodológica ROMPECOCOS.

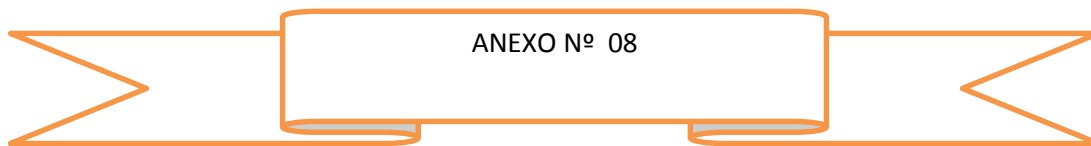




Fachada de la Institución Educativa Federic Barreto



Patio principal del I.E. Federico Barreto

**TEMA:**

PAISES Y CAPITALS

OBJETIVOS:

Completar un conjunto de cuadrículas con las palabras correctas, la capital de cada país que representa cada bandera. Pueden ser de forma horizontal y vertical, que comparten letras en sus intersecciones.

ORGANIZACIÓN:

En forma individual, solucionarán el crucigrama.

Luego en la entrega de la práctica se considerará el tiempo.

Finalmente cada alumno recibirá su hoja con la nota que corresponda.

COMPETENCIAS:

Observar

Identificar

Analizar

PROCEDIMIENTO:

Se seleccionan algunos países y sus capitales. Los cuales se consideran en el crucigrama. Identificando sus capitales y el continente al que pertenecen.

EVALUACIÓN:

Se realizará con la entrega de la Práctica calificada en el tiempo indicado.

Nombres y Apellidos:

INSTRUCCIONES:

Completa el cuadro con el país y capital que corresponda.

HORIZONTALES

BANDERAS	PAISES	CAPITALES
	1.	
	2.-	
	3.-	
	4.-	
	5.-	

VERTICALES

	J	T
		
		
		
		

Preguntas:

1.-¿ A qué país te gustaría viajar?

.....

2.- ¿Por qué escogiste el país de la pregunta anterior? ¿Qué admiras de ese País?

.....

.....

.....

TEMA:

TACNA, LUGARES TURÍSTICOS

OBJETIVOS:

Analizar los acontecimientos de la historia de Tacna.

Identificar los Lugares Turísticos de la Región Tacna.

Describir cada lugar histórico.

ORGANIZACIÓN:

Se formarán grupos de trabajo, tres integrantes por grupo

Responderán las preguntas de la práctica.

Se elaborará un afiche según lo solicitado.

COMPETENCIAS:

Identificar

Analizar

Describir

PROCEDIMIENTO:

Sintetizar las ideas principales de la lectura

Luego en grupos presentarán el afiche que finalmente lo expondrán.

Ficha de observación

Ficha de Observación				
Indicadores	Tiene letra clara y legible	Existe correspondencia entre las ideas del resumen y la presentación del afiche	Considera elementos complementarios como dibujos, etc.	Utiliza creatividad para considerar los elementos del producto final.
Escala Valorativa				
Apellidos y Nombres				
	4	6	5	5

